

Roland

BK-7m

BACKING MODULE

Bedienungsanleitung



WARNUNG – Dieses Gerät darf keiner Feuchtigkeit ausgesetzt werden, um Kurzschlüssen vorzubeugen.

Für EU-Lander



This product complies with the requirements of European Directive EMC 2004/108/EC.
Dieses Produkt entspricht der europäischen Richtlinie EMC 2004/108/EC.
Ce produit est conforme aux exigences de la directive européenne EMC 2004/108/EC.
Questo prodotto è conforme alle esigenze della direttiva europea EMC 2004/108/EC.
Este producto cumple con la directrice EMC 2004/108/EC de la CE.
Dit product beantwoordt aan de richtlijn EMC 2004/108/EC van de Europese Unie.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For the UK

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

For the USA

DECLARATION OF CONFORMITY
Compliance Information Statement

Model Name : BK-7m
Type of Equipment : Backing Module
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700



Bedienungsanleitung

Wir bedanken uns für Ihre Entscheidung zum Roland BK-7m Backing Modul.

Über diese Anleitung

Lesen Sie zuerst das Kapitel "Vorbereitungen" auf S. 15. Hier werden die ersten Bedienvorgänge erläutert.

In dieser Anleitung verwendete Symbole

- Taster auf der Bedienoberfläche sind in eckige Klammern [ ] eingefasst. Beispiel: der [USER PROGRAM]-Taster.
- Abschnitte, die mit "NOTE" bezeichnet sind, sind Hinweise, die unbedingt beachtet werden sollten.
- Abschnitte, die mit "MEMO" bezeichnet sind, sind zusätzliche Hinweise für den Betrieb oin der Praxis.

Die in dieser Anleitung abgedruckten Display-Abbildungen dienen ledglich als Beispiele und müssen nicht zwangsläufig mit den Display-Anzeigen Ihres BK-7m übereinstimmen.

Lesen Sie zuerst die Abschnitte "Sicherheitshinweise" auf S. 4 und "Wichtige Hinweise" auf S. 6. Lesen Sie dann diese Anleitung ganz durch, um sich einen vollständigen Überblick über das Gerät zu verschaffen. Bewahren Sie die Anleitung zu Referenzzwecken auf.

Copyright © 2011 ROLAND EUROPE. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung der Roland Europe S.p.a.
Roland ist ein eingetragenes Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Roland Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

SICHERHEITSHINWEISE

Hinweise zur Vermeidung von Feuer, elektrischen Schlägen oder Verletzungen von Personen

Über die Warnung- und Vorsicht-Hinweise

⚠WARNUNG	Diese Warnungen sollen den Anwender auf die Gefahren hinweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes bestehen.
⚠VORSICHT	Dieses Zeichen wird verwendet, um den Anwender auf das Risiko von Verletzungen oder Materialschäden hinzuweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes entstehen können. * Die o.g. Faktoren beziehen sich sowohl auf häusliches Inventar als auch auf Haustiere.

Über die Symbole

⚠	Das △ Symbol macht auf wichtige Hinweise und Warnungen aufmerksam. Das Zeichen im Dreieck gibt eine genaue Definition der Bedeutung (Beispiel: Das Zeichen links weist auf allgemeine Gefahren hin).
⃠	Das ⃠ Symbol weist auf Dinge hin, die zu unterlassen sind. Das Symbol im Kreis definiert dieses Verbot näher (Beispiel: Das Zeichen links besagt, dass das Gerät nicht geöffnet bzw. auseinandergenommen werden darf).
●	Das ● Symbol weist auf Dinge hin, die zu tun sind. Das Symbol im Kreis definiert diese Aktion näher (Beispiel: Das Zeichen links besagt, dass der Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose zu ziehen ist).

BEACHTEN SIE AUCH DIESE HINWEISE

⚠WARNUNG

- Das Instrument bzw. der Netzadapter dürfen nicht geöffnet oder in irgendeiner Weise verändert werden.



- Nehmen Sie keine eigenen Reparaturversuche vor. Überlassen Sie dieses einem qualifizierten Techniker.



- Vermeiden Sie Umgebungen mit:
  - extremen Temperaturen (z.B. direkte Sonneneinstrahlung, direkte Nähe zu einem Heizkörper usw.)
  - Feuchtigkeit bzw. zu hoher Luftfeuchtigkeit
  - Staub, Rauchentwicklung
  - Luft mit zu hohem Salzgehalt
  - Vibration.



- Sorgen Sie dafür, dass das Gerät auf einer ebenen, stabilen Unterlage aufgestellt wird, auf der es nicht wackeln kann.



- Verwenden Sie immer nur das dem Instrument beigefügte Netzteil. Verwenden Sie das Netzteil nicht mit anderen Instrumenten, da ansonsten ein Kurzschluss auftreten kann.



- Verwenden Sie nur das für das Instrument empfohlene Netzkabel. Die Verwendung eines anderen Netzkabels kann zu Beschädigungen bzw. zu gefährlichen Stromschlägen führen. Verwenden Sie das Netzkabel nicht mit anderen Geräten.

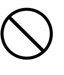


- Vermeiden Sie Beschädigungen des Netzkabels. Knicken Sie es nicht, treten Sie nicht darauf und stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Kabel. Ein beschädigtes Kabel birgt nicht nur die Gefahr elektrischer Schläge, sondern kann auch einen Brand auslösen. Verwenden Sie deshalb niemals ein beschädigtes Netzkabel!

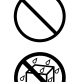


⚠WARNUNG

- Betreiben Sie das Instrument immer mit einer moderaten Lautstärke. Wenn Sie eine Beeinträchtigung Ihres Gehörs feststellen, suchen Sie sofort einen Gehörspezialisten auf.



- Achten Sie darauf, dass Gegenstände (z.B. brennbare Materialien, Münzen, Nadeln) oder Flüssigkeiten (z.B. Wasser, Getränke) nicht in das Instrument gelangen.



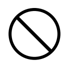
- Unterbrechen Sie sofort die Stromversorgung, ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose und wenden Sie sich in folgenden Fällen an Ihren Fachhändler:
  - Das Netzteil, das Stromkabel oder der Stecker sind beschädigt,
  - Aus dem Gerät tritt Rauch aus,
  - Gegenstände oder Flüssigkeiten sind in das Instrument gelangt,
  - Das Gerät ist im Regen oder anderweitig nass geworden,
  - Das Gerät funktioniert nicht normal oder die Wiedergabe hat sich deutlich verändert.



- In Haushalten mit Kindern sollte ein Erwachsener solange für Aufsicht sorgen, bis das betreffende Kind das Instrument unter Beachtung aller Sicherheitsvorschriften zu bedienen weiß.



- Bewahren Sie das Instrument vor heftigen Stößen, und lassen Sie es nicht fallen.



⚠ WARNUNG

- Vermeiden Sie es, das Instrument mit vielen anderen Geräten zusammen an derselben Steckdose zu betreiben. Ganz besonders vorsichtig sollten Sie bei der Verwendung von Verlängerungen mit Mehrfachsteckdosen sein: Der Gesamtverbrauch aller an sie angeschlossenen Geräte darf niemals die in Watt oder Ampére angegebene zulässige Höchstbelastung überschreiten! Eine übermäßige Höchstbelastung durch zu hohen Stromfluss kann das Kabel bis zum Schmelzen erhitzen..



- Bevor Sie das Gerät im Ausland benutzen, sollten Sie Ihren Fachhändler zu Rate ziehen. Eine Liste der internationalen Roland-Vertretungen finden Sie am Ende dieser Anleitung.



⚠ VORSICHT

- Stellen Sie das Instrument so auf, dass eine ausreichende Belüftung sichergestellt ist.



- Ziehen Sie nie am Netzkabel, sondern fassen Sie beim Aus- und Einstöpseln nur den Stecker.



- Entfernen Sie in regelmäßigen Abständen Staubablagerungen auf dem Netzadapter, Netzkabel, Netzstecker. Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, trennen Sie es von der Stromversorgung.



- Achten Sie darauf, dass die Kabel nicht durcheinander geraten. Verlegen Sie die Kabel außerdem so, dass Kinder nicht an sie herankommen.



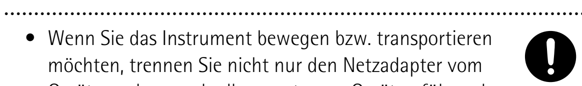
- Stellen Sie sich nicht auf das Instrument, und belasten Sie es auch nicht mit schweren Gegenständen.



- Berühren Sie den Netzadapter bzw. das Netzkabel niemals mit nassen Händen.



- Wenn Sie das Instrument bewegen bzw. transportieren möchten, trennen Sie nicht nur den Netzadapter vom Gerät, sondern auch alle zu externen Geräten führenden Kabel.



- Wenn Sie das Instrument reinigen wollen, schalten Sie es vorher aus, und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.



- Bei Gewitter sollten Sie das Gerät vom Stromnetz trennen.



- Bewahren Sie kleine Gegenstände wie z.B. Schrauben immer ausserhalb der Reichweite von Kindern auf, damit diese derartige Gegenstände nicht versehentlich verschlucken können.



1. Wichtige Hinweise

Stromversorgung

- Verwenden Sie keine Stromkreise, durch die auch Geräte gespeist werden, die störende Geräusche erzeugen, z.B. Motoren oder Lichtsysteme. Verwenden Sie bei Bedarf ein Geräuschfilter-System.
- Der Netzdapter erwärmt sich während des Betriebes. Dieses ist normal.
- Wenn Sie das Instrument vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose.

Positionierung

- Die Positionierung in der Nähe von grossen Verstärkern kann Brummgeräusche zur Folge haben. Vergrößern Sie in diesem Fall den Abstand zwischen diesem Instrument und dem Verstärker.
- Die Aufstellung in der Nähe von Radios und Fernsehern kann deren Empfang beeinträchtigen.
- Schnurlose Telefone und Funktelefone können, sobald Sie in der Nähe des Instruments betrieben werden, Störgeräusche verursachen. Betreiben Sie daher Telefone nicht in der Nähe des Gerätes.
- Setzen Sie das Instrument keinen extremen Temperaturen aus (z.B. Sonneneinstrahlung, Heizkörper). Die Gehäuseoberfläche kann beschädigt werden. Dieses kann ebenfalls passieren, wenn das Instrument direkt mit einer starken Lichtquelle angestrahlt wird.
- Wenn das Gerät Temperaturunterschieden ausgesetzt war (z.B. nach einem Transport), warten Sie, bis sich das Instrument der Raumtemperatur angepasst hat, bevor Sie es einschalten, ansonsten können durch Kondensierungs-Flüssigkeit Schäden verursacht werden.gleichwertige Verpackung oder ein Flightcase.
- Dieses Instrument besitzt Gummifüße. Falls diese die Oberfläche z.B. eines Tisches verfärben könnten, legen Sie unter die Gummifüße ein Tuch o.ä.. Achten Sie aber gleichzeitig darauf, dass das Instrument nicht verrutschen kann.
- Stellen Sie keine Gefäße mit Flüssigkeit auf das Gerät und vermeiden Sie, dass das Gerät mit Sprühmitteln (z.B. Haarspray) Kontakt bekommt. Wischen Sie Feuchtigkeit mit einem trockenen Tuch ab.

Reinigung

- Verwenden Sie ein trockenes oder feuchtes, weiches Tuch. Verwenden Sie klares Wasser oder ein mildes neutrales Reinigungsmittel, und trocknen Sie die Oberfläche immer gründlich mit einem weichen Tuch.
- Verwenden Sie keinesfalls Benzin, Verdünnung, Alkohol oder ähnliche Mittel, da die Geräteoberflache verfärbt oder beschädigt werden kann.

Zusätzliche Hinweise

- Beachten Sie, dass beim Reparieren des Instrumentes alle User-Daten verloren gehen können. Wichtige Daten sollten Sie daher vorher überspielen bzw. sichern. Obwohl Roland bei Reparaturen versucht, mit User-Daten vorsichtig umzugehen, ist ein Datenerhalt bei Reparaturen oft nicht möglich.
- Auch während Ihrer Arbeit sollten Sie Ihre Daten regelmäßig sichern, damit bei einer Fehlbedienung bzw. einer Fehlfunktion Ihres Instrumentes die Daten nicht verloren sind.
- Sind interne oder extern gesicherte Daten verloren gegangen oder extern gesicherte Daten beschädigt, können diese nicht mehr wiederhergestellt werden. Roland übernimmt keine Haftung für eventuelle Datenverluste, die aufgrund einer solchen Situation auftreten können.
- Behandeln Sie das Gerät mit der notwendigen Sorgfalt, speziell die Bedienelemente und die Anschlussbuchsen, um Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen vorzubeugen.
- Drücken bzw. schlagen Sie nicht auf das Display.
- Wenn Sie Kabel verbinden oder abziehen, greifen Sie immer am Stecker und nicht am Kabel selbst, um Kurzschlüsse durch Beschädigungen des Kabels zu vermeiden.
- Stellen Sie die Lautstärke nicht zu hoch ein, und verwenden Sie bei Bedarf Kopfhörer. Stellen Sie auch bei Verwendung eines Kopfhörers die Lautstärke nicht zu hoch ein.
- Wenn Sie das Gerät transportieren möchten, verwenden Sie die Originalverpackung oder ein stabiles Tour-Hardcase.
- Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal (Roland EV-Serie) oder den empfohlenen Pedalschalter (Roland DP-Serie, BOSS FS-5U). Beides ist zusätzliches Zubehör. Die Benutzung von Pedalen anderer Hersteller kann zu Fehlfunktionen führen.
- Verwenden Sie immer Kabel ohne eingebauten Widerstand. Wenn das Signal des Instrumentes über ein externes Verstärker-System ausgegeben werden soll, kann bei Verwendung von Kabeln mit integriertem Widerstand die Lautstärke reduziert werden.

Zum BK-7m kompatible USB-Speichermedien

- Der BK-7m erlaubt den Betrieb mit USB Flash-Speichern bzw. USB-Festplatten. Diese Speichermedien erhalten Sie über Ihren Roland Vertragspartner.
- Sie können USB-Festplatten anschließen, die eine höhere Speicherkapazität als 2TB besitzen, allerdings kann der BK-7m maximal 2TB erkennen und verwenden. Mit FAT-32 formatierte Festplatten können sofort verwendet werden und müssen nicht zwangsläufig vorher mit dem BK-7m formatiert werden.
- Verwenden Sie möglichst USB Flash-Speicher von Roland, da für diese ein einwandfreier Betrieb mit dem Gerät gewährleistet ist. Für die Verwendung anderer USB-Speicher kann keine Garantie für einen reibungslosen Betrieb übernommen werden.

Hinweise zu USB-Speichern

- Stecken Sie den USB-Speicher vorsichtig in den USB-Anschluss des BK-7m Wenden Sie keine Gewalt an.
- Berühren Sie nicht die elektrischen Kontakte des USB-Anschlusses. Achten Sie darauf, dass die Kontakte nicht verschmutzen.
- Beachten Sie die folgenden Hinweise bezüglich der Behandlung von USB-Speichern:
  - Um eine Beschädigung durch statische Elektrizität vorzubeugen, entladen Sie die statische Elektrizität durch Berühren eines metallischen Gegenstandes, bevor Sie den USB-Speicher berühren. Achten Sie dabei darauf, nicht einen Metall-Gegenstand anzufassen, der potentiell gefährlich ist (z.b. eine Gasrohrleitung).
  - Berühren Sie nicht die Kontakte des USB-Speichers.
  - Biegen Sie den USB-Speicher nicht, lassen Sie diesen nicht fallen, und setzen Sie den USB-Speicher keinen Erschütterungen bzw. Vibrationen aus.
  - Setzen Sie den USB-Speicher keinen Hitzestrahlungen aus (z.B. direktes Sonnenlicht in einem geschlossenen Raum).
  - Achten Sie darauf, dass der USB-Speicher nicht nass wird.
  - Der USB-Speicher darf nicht geöffnet bzw. modifiziert werden.
- In den USB-Anschluss darf nur ein USB-Speicher gesteckt werden.
- Verwenden Sie keine USB Hubs, sondern verbinden Sie den USB-Speicher immer direkt mit dem Gerät.

Hinweise zum Copyright

- Das Aufzeichnen, Vertreiben, Verkaufen, Verleihen, Aufführen oder Senden von geschütztem Audio- und Videomaterial (vollständig oder in Ausschnitten) unterliegt den gesetzlichen Copyright-Bestimmungen und ist ohne Genehmigung des Copyright-Inhabers nicht gestattet.
- Verwenden Sie dieses Gerät nicht mit per Copyright geschützten Audiodaten, wenn Sie keine Genehmigung des Copyright-Inhabers besitzen. Roland übernimmt keine Haftung für Forderungen, die sich auf Grund der Verletzung der Copyright-Bestimmungen ergeben können. Wenn Sie Copyright-geschütztes Material für Ihre Arbeit verwenden möchten, z.B. für die Veröffentlichung einer kommerziellen CD, befragen Sie einen Copyright-Spezialisten oder lesen Sie entsprechende Fach-Publikationen.

Hinweise zu Audiodaten

- Der BK-7m kann die folgenden Audiodaten abspielen:
  - WAV-Format
  - 16-bit linear
  - Sampling Rate; 44.1kHz
  - Stereo/mono
- mp3-Daten:
  - MPEG-1 Audio Layer 3
  - Sampling-Frequenz: 8/11.025/12/16/22.05/24/32/44.1/48kHz
  - Bit Rate: 32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320kbps, VBR (variable Bit Rate)

Unterstützte MIDI Files

- Standard MIDI File-Formate 0/1

- GS ( ) ist ein eingetragenes Warenzeichen der Roland Corporation.
- Cakewalk ist ein eingetragenes Warenzeichen, die SONAR- und Cakewalk-Logos sind Warenzeichen der Cakewalk, Inc.
- Lexicon Pantheon ist ein Warenzeichen der Lexicon Pro, ein Unternehmen der Harman International Company.
- Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.
- Die in dieser Anleitung verwendeten Screenshots wurden mit Genehmigung der Microsoft Corporation abgedruckt.
- Apple und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen der Apple Inc.
- Mac OS ist ein Warenzeichen der Apple Inc.
- All anderen Produktbezeichnungen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers.
- Die MPEG Layer-3 Audio Compression-Technologie wurde lizensiert von der Fraunhofer IIS Corporation und THOMSON Multimedia Corporation.
- Copyright © 2003 by Bitstream, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Bitstream Vera ist ein Warenzeichen der Bitstream, Inc.
- Copyright © 2011 ROLAND CORPORATION. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf einer ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung von ROLAND CORPORATION.
- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) ist ein Patent für die Architektur von Mikroprozessoren, entwickelt von der Technology Properties Limited (TPL). Roland ist ein Lizenznehmer der TPL-Gruppe.

2. Eigenschaften

Sounds bester Qualität

Der BK-7m besitzt viele professionelle Sounds inkl. zweier SuperNATURAL-Klänge und arbeitet mit einer 128-stimmigen Poyphonie.

SuperNATURAL Technologie

SuperNATURAL ist eine von Roland erfundene Technologie zur Klangerzeugung. Dabei werden viele Stilelemente eines Sounds (außer dem eigentlichen Klang) mit einbezogen,, z.B. unterschiedliche Spielarten eines Klangs.

Viele Music Styles

Der BK-7m besitzt über 400 Begleit-Styles aus verschiedenen Musikstilrichtungen. Jeder Style besitzt 4 Intros, 4 Main-Variationen, 4 Endings, 3 “Up”-Fills und 3 “Down” Fill-Ins.

Vier verschiedene Einstellungen für Music Styles (One Touch)

Sie können pro Style bis zu vier verschiedene Einstellungen wählen (z.B. Auswahl der Klänge, Effekte und Einstellungen für die Echtzeit-Parts).

Standard MIDI Files und Music Styles direkt vom USB-Speicher

Der BK-7m kann Standard MIDI Files und Music Styles direkt von einem angeschlossenen USB-Speicher auslesen und abspielen.

USB Audio Player und Audio Recorder

Der BK-7m kann mp3- und WAV-Daten direkt von einem USB-Speicher abspielen sowie das eigene Spiel als WAV-Datei auf einem USB-Speicher aufzeichnen und danach wiedergeben.

Wizard-Funktion

Diese Funktion ermöglicht das sofortige Herstellen der MIDI-Verb indung des BK-7m zum angeschlossenen Steuer-Instrument (Digital Piano, MIDI-Masterkeyboard, V-Accordion, usw.).

Vier Echtzeit-Parts

Der BK-7m besitzt vier MIDI-Parts (Upper 1, Upper 2, Lower, Manual Bass), die manuell über MIDI gespielt werden können.

16 NTA-Parts (Note-to-Arranger)

Der BK-7m besitzt 16 MIDI-Parts für das Backing, welches über MIDI gesteuert wird (“Note-to-Arranger”).

16 Song-Parts

Der BK-7m besitzt 16 Song-Parts, mit denen Standard MIDI Files abgespielt werden können, die aber auch über MIDI angesteuert werden können (via MIDI IN oder den COMPUTER USB-Anschluss).

Cover-Funktion für Standard MIDI Files und Music Styles

Sie können für Standard MIDI Files und Music Styles auf Knopfdruck verschiedene Instrumentierungen auswählen (Beispiel: ein Volkslied wird anstelle mit volkstümlichen Klängen mit Rock Band-Sounds gespielt). Sie können aus 30 Voreinstellungen auswählen.

Song und Style Makeup Tools für Standard MIDI Files und Music Styles

Sie können die Song- und Style-Daten modifizieren, ohne sich mit der MIDI-Technik auskennen zu müssen.

Performance List-Funktion

Sie können Ihre Einstellungen für Songs und Music Styles in Performance-Speichern sichern und verschiedene Listen mit Einträgen mehrerer Performance-Speicher anlegen. Die Einstellungen werden auf dem angeschlossenen USB-Speicher abgelegt.

Multi-Effekte für Music Styles, Standard MIDI Files und Echtzeit-Parts

Der BK-7m besitzt drei Multieffekt-Prozessoren (MFX A, B, und C) für die über Music Styles und Standard MIDI Files abgespielten Sounds.

Zusätzlich steht ein MFX-Prozessor für die Echtzeit-Parts (Upper 1, Upper 2, Lower, Manual Bass) zur Verfügung.

Composite Video Out

Der VIDEO OUTPUT-Anschluss des BK-7m kann mit einem, externen Videomonitor verbunden werden, auf dem Sie die Texte bzw. Akkordsymbole eines Songs darstellen können.

Inhalt

3. Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

Die Bedienoberfläche



① **VOLUME-Regler**
Regelt die Lautstärke der Signale, die über die OUTPUT-Buchsen und über den Kopfhörerausgang ausgegeben werden.

② **AUDIO IN-Regler**
Regelt die Lautstärke der Signale, die über die AUDIO INPUT-Buchsen empfangen werden.

③ **BALANCE-Regler**
Regelt die Lautstärke-Balance zwischen den Music Styles und Songs (BACKING) und den Echtzeit-Parts (PART).

④ **Display**
Im Display werden alle wichtigen Informationen angezeigt.

⑤ **MENU-Taster**
Ruft die Menu-Seite auf, von der Sie verschiedene Funktionen abrufen können. In Verbindung mit dem [EXIT]-Taster werden die Demo Songs des BK-7m abgespielt.

⑥ **EXIT-Taster**
Mit diesem Taster wird die nächsthöhere Menu-Ebene erreicht. Wenn Sie den Taster gedrückt halten, wird wieder das Haupt-Display angewählt.

⑦ **KEY-Taster**
Ruft die Transponier-Funktion für Music Styles, Songs und die vier Echtzeit-Parts (UP1, UP2, LWR, MBS) auf.

Wenn die Taster-Anzeige nicht leuchtet, verwenden die Music Styles, Songs und Echtzeit-Parts ihre jeweilige Originaltonhöhe.

⑧ **TRACK MUTE/CENTER CANCEL-Taster**
Mit diesem Taster wird die Melodiestimme eines Standard MIDI File stummgeschaltet bzw. für eine Audiodatei (WAV oder mp3) das Signal in der Mitte des Stereofeldes (z.B. der Gesang) ausgeblendet, so dass Sie dann die Melodie selber singen können.

Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, wird die Seite geöffnet, in der Sie einzelne Parts eines Standard MIDI File stummschalten können.

⑨ **CURSOR/VALUE-Rad**
Bewegt den Cursor im Display, um Parameter auszuwählen bzw. stellt den Wert eines der Parameter ein. Durch Drücken des Reglers werden Parameter im Display selektiert.

⑩ **ONE TOUCH-Taster**
Nach Drücken dieses Tasters können Sie mit den Tastern [1], [2], [3] und [4]-Taster den gewünschten One Touch-Speicherplatz abrufen.

⑪ **1/2/3/4 & MBS/LWR/UP2/UP1-Taster**
Mit diesen Tastern können Sie entweder One Touch-Speicherplätze abrufen (wenn die [ONE TOUCH]-Anzeige leuchtet) oder die Echtzeit-Parts (Upper1, Upper2, Lower, Manual Bass) ein- bzw. ausschalten (wenn die [PART]-Anzeige leuchtet).

Wenn die [PART]-Taster leuchtet, wird bei Halten eines dieser Taster die Display-Seite aufgerufen, in der Sie einen Klang für den entsprechenden Echtzeit-Part auswählen können.

⑫ **PART-Taster**
Nach Drücken dieses Tasters können Sie mit den Tastern [1/UP1], [2/UP2], [3/LWR] und [4/MBS] den entsprechenden Echtzeit-Part ein- bzw. ausschalten (Seite 27).

⑬ **SPLIT-Taster**
Wenn die Anzeige dieses Tasters leuchtet, werden mit Noten unterhalb "C4" die Parts LWR, MBS und NTA angesteuert (voraus gesetzt, diese sind eingeschaltet). Mit Noten oberhalb "C4" werden die Parts UP1 und UP2 angesteuert. Siehe "Der Split-Modus" auf S. 39.

⑭ **OCTAVE-Taster**
Transponiert die Echtzeit-Parts in Oktavschritten (Seite 37).

⑮ **PERFORMANCE LIST-Taster**
Ruft die Performance-Liste auf (Seite 41).

⑯ **PERFORMANCE WRITE-Taster**
Ruft das Menu auf, in dem die Performance-Einstellungen gesichert werden können. Abhängig von der gewählten Display-Seite wird ggf. ein Menu aufgerufen, in dem Sie Änderungen für Music Style und Songs sichern können.

⑰ **USB MEMORY-Taster**
Ruft eine Liste der Daten auf, die auf dem am USB MEMORY-Anschluss angeschlossenen USB-Speicher gesichert sind.

⑱ **RHYTHM FAMILY-Taster**
Bestimmen die Auswahl der Music Styles. Nach Drücken eines dieser Taster wird eine Liste der Music Styles aufgerufen.

⑲ **TEMPO-Taster**
Ermöglichen das Verändern des Abspieltempos des ausgewählten Music Styles oder Songs. Wenn Sie beide Taster gleichzeitig drücken, wird das voreingestellte Tempo den entsprechenden Music Styles oder Songs abgerufen.

NOTE
Sie können das gewünschte Tempo auch über den [TAP TEMPO]-Taster ㉓ eingeben.

⑳ **SYNC START-Taster**
Schaltet die Sync Start-Funktion ein bzw. aus. Wenn diese eingeschaltet ist, wird der Music Style durch Spielen einer Note bzw. eines Akkordes gestartet (siehe Seite 30).

Wenn ein Song abgespielt wird, wird durch Drücken dieses Tasters das Song-Playback gestoppt.

㉑ **AUDIO REC-Taster**
Aktiviert die Audioaufnahme des eigenen Spiels. Es werden alle Signale aufgezeichnet, die auch über die OUTPUT-Buchsen ausgegeben werden (siehe Seite 46).

㉒ **BASS INV-Taster**
Schaltet die Bass Inversion-Funktion ein bzw. aus (Seite 31).

㉓ **TAP TEMPO-Taster**
Ermöglicht die Eingabe des gewünschten Tempos des Music Styles bzw. Songs durch mehrfaches Drücken dieses Tasters.

Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, wird die "Metronome"-Seite aufgerufen.

㉔ **AUTO FILL IN-Taster**
Aktiviert die Auto Fill-In-Funktion (Ein Fill-In ist ein Zwischenspiel, welches als Übergang zwischen zwei Music Style-Variationen gespielt wird.)

㉕ **VARIATION 1/2/3/4-Taster**
Wählt die Music Style-Variation aus. Je höher die Ziffer, desto komplexer ist das Arrangment.

㉖ **INTRO-Taster**
Aktiviert die Intro-Funktion. Welches Intro-Pattern gespielt wird, ist abhängig von der aktuell ausgewählten Music Style-Variation.

Nach Auswahl eines Songs wird mit diesem Taster die Song-Position zurück gesetzt.

NOTE
Sie können diesen Taster auch während des Music Style-Playbacks betätigen.

㉗ **ENDING-Taster**
Aktiviert die Ending-Funktion. Welches Ending-Pattern gespielt wird, ist abhängig von der aktuell ausgewählten Music Style-Variation.

Nach Auswahl eines Songs wird mit diesem Taster die Song-Position vorwärts gesetzt.

㉘ **START/STOP-Taster**
Startet bzw. stoppt das Music Style-Playback.

Nach Auswahl eines Songs wird mit diesem Taster das Song-Playback unterbrochen bzw. wieder fortgesetzt.

Die Rückseite



① **USB COMPUTER-Anschluss**
Über diesen Anschluss können Sie den BK-7m mit einem Rechner verbinden (Seite 16) und MIDI-Daten austauschen.

② **USB MEMORY-Anschluss**
Hier können Sie einen USB-Speicher anschließen.

Note: Verwenden Sie keine USB-Hubs, sondern schließen Sie den USB-Speicher immer direkt am BK-7m an.
Note: Verwenden Sie vorzugsweise die von Roland empfohlenen USB-Speicher, da nur für diese ein reibungsloser Betrieb gewährleistet werden kann.

③ **AUDIO INPUT R & L/MONO-Anschlüsse**
Hier können Sie ein externes Audiogerät (CD/mp3 Player, Synthesizer, etc.) anschließen.

Mit dem [AUDIO IN]-Regler können Sie die Lautstärke des externen Audio-Eingangssignals einstellen.

④ **AUDIO OUTPUT R & L/MONO-Anschlüsse**
Über diese Anschlüsse wird das Gesamtsignal des BK-7m ausgegeben, inkl. des in den BK-7m geleiteten Audio-Eingangssignals.

NOTE

Verkabeln Sie für den Monobetrieb nur den L/MONO-Anschluss.

⑤ **PHONES-Anschluss**
Hier können Sie einen Stereokopfhörer anschließen (Roland RH-Serie).

⑥ **VIDEO OUTPUT-Anschluss**
Hier können Sie einen Video-Monitor bzw. einen Fernseher anschließen, der einen Videoeingang besitzt.

NOTE

Sie können das TV-Format (PAL oder NTSC) und das Bildformat einstellen (Seite 61).

⑦ **PEDAL SWITCH/EXPRESSION-Anschluss**
Hier können Sie einen Pedalschalter (Roland DP-Serie, BOSS FS-5U) oder ein Expression-Pedal (Roland EV-5) anschließen (Seite 17).

⑧ **PEDAL FC-7-Anschluss**
Hier können Sie eine Roland FC-7 Pedaleinheit anschließen und Funktionen des BK-7m fernsteuern. Siehe “Pedal Controller FC-7” auf S. 63.

⑨ **MIDI IN & OUT-Anschlüsse**
Hier können Sie externe MIDI-Instrumente anschließen (Seite 16).

⑩ **POWER-Schalter**
Schaltet das Gerät ein bzw. aus (Seite 19).

⑪ **DC IN-Anschluss**
Hier wird der beigefügte AC-Adapter PSB-1U angeschlossen (Seite 15).

4. Liste der Kurzbefehle

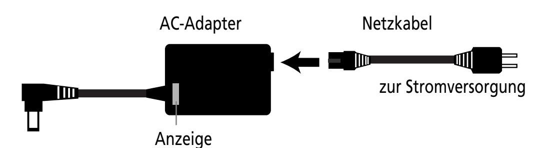
Sie können die nachfolgend aufgeführten Parameter-Seiten durch einen ensprechenden Kurzbefehl aufrufen.

Press and hold	Function
KEY	Transponierung ausschalten ("0")
TRACK MUTE CENTER CANCEL	Öffnen der "Style Track Mute"- bzw. "Song Track Mute"-Seite
SPLIT	Öffnen der "Split"-Seite
MBS — LWR — UP2 — UP1	Öffnen der "Tone"-Seite für den ausgewählten Part. Drücken Sie zunächst den Taster des gewünschten Part (die Anzeige muss leuchten, und halten Sie dann den gleichen Taster gedrückt, bis die Tone Select-Seite erscheint.
TAP TEMPO	Öffnen der "Metronome"-Seite
AUDIO REC	Nach Aktivieren der Aufnahmebereitschaft (die Anzeige blinkt) wird durch Halten dieses Tasters due Aufnahmebereitschaft abgeschaltet.

5. Vorbereitungen

Anschließen des AC-Adapters

1. **Drehen Sie den [VOLUME]-Regler ganz nach links (minimale Lautstärke).**
2. **Verbinden Sie das Netzkabel mit dem AC-Adapter.**

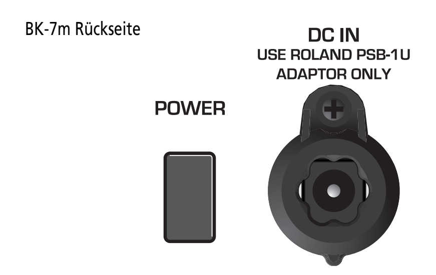


NOTE

Das Netzkabel kann je nach Land unterschiedlich aussehen.

3. **Schließen Sie den AC-Adapter an die DC IN-Buchse des BK-7m an.**

BK-7m Rückseite



4. **Verbinden Sie das Netzkabel mit einer Steckdose.**
Wenn die verwendete Steckdose Strom führt, leuchtet die Anzeige am AC-Adapter auf.

Note: Verwenden Sie mit diesem Gerät immer nur den beigefügten AC-Adapter (PSB-1U). Achten Sie auf eine korrekte und stabile Stromversorgung. Verwenden Sie den AC-Adapter nicht mit anderen Geräten. Benutzen Sie für dieses Gerät kein anderes Netzteil als als den beigefügten AC-Adapter.



Wenn Sie den BK-7m längere Zeit nicht verwenden, trennen Sie den AC-Adapter von der Steckdose.

Anschließen an ein Verstärkersystem oder Mixer

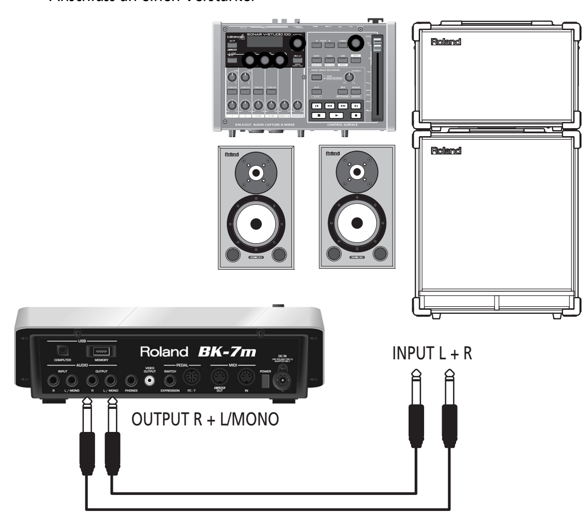
Da der BK-7m keine eigenen Lautsprecher besitzt, müssen Sie ein Verstärkersystem bzw. ein Mischpultsystem oder einen Kopfhörer verwenden, um den Sound zu hören. Alternativ können Sie die OUTPUT-Anschlüsse mit den Audioeingängen eines externen Instrumentes (z.B. Digital Piano), dass Lautsprecher besitzt, verbinden.

NOTE

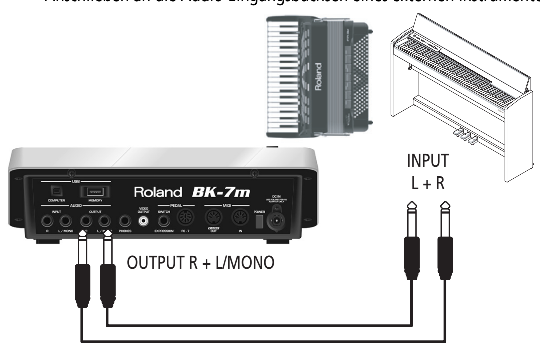
Regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und schalten Sie alle beteiligten Geräte aus, bevor Sie neue Kabelverbindungen vornehmen. Damit beugen Sie eventuellen Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen empfindlicher Komponenten (z.B. Lautsprecher) vor.

1. **Drehen Sie den [VOLUME]-Regler ganz nach links (minimale Lautstärke), und schalten Sie alle Geräte, die mit dem BK-7m verbunden Sie, aus.**
2. **Verbinden Sie die OUTPUT-Buchsen des BK-7m mit den Eingangsbuchsen des Verstärkersystems bzw. Mixers bzw. den Audio-Eingangsbuchsen eines externen Instrumentes, dass Lautsprecher besitzt.**

Anschluss an einen Verstärker



Anschließen an die Audio-Eingangsbuchsen eines externen Instrumentes



Verwenden Sie für den Anschluss am BK-7m zwei unsymmetrische Monokabel.

NOTE

Benutzen Sie keine Audiokabel mit integriertem Widerstand, da durch diese die Lautstärke deutlich reduziert würde. Befragen Sie im Zweifelsfall den Hersteller der verwendeten Kabel.

Anschließen an ein externes MIDI-Instrument

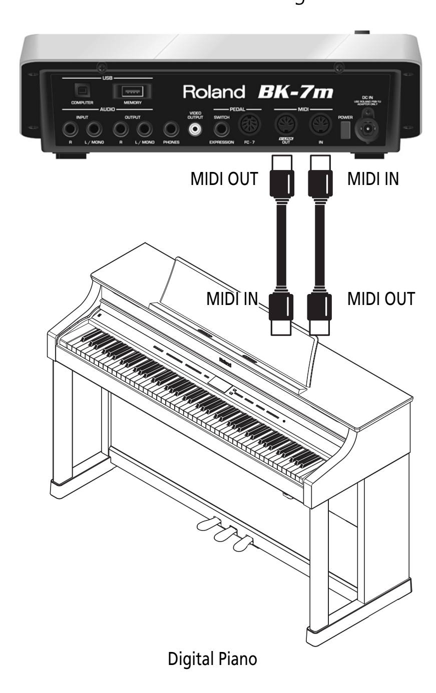
1. **Drehen Sie den [VOLUME]-Regler ganz nach links (minimale Lautstärke).**
2. **Verbinden Sie den MIDI IN-Anschluss des BK-7m mit dem MIDI OUT-Anschluss des externen MIDI-Instrumentes.**



NOTE

Einige Instrumente wie das Roland FR-3x V-Accordion haben nur einen MIDI-Anschluss, der wahlweise als MIDI IN oder MIDI OUT geschaltet werden kann. Wählen Sie dann für die Verbindung mit dem BK-7m die Option MIDI OUT.

Wenn Sie das BK-7m mit einem Digital Piano verbinden, verkabeln Sie zusätzlich den MIDI OUT des BK-7m mit dem MIDI IN des Digital Pianos.



NOTE

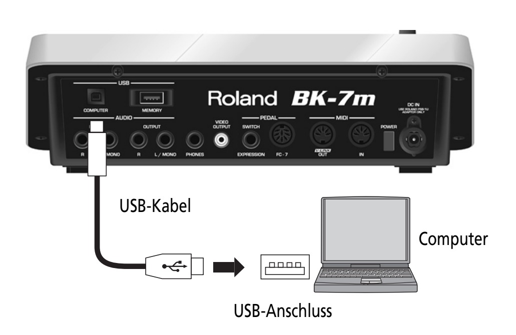
Lesen Sie zu diesem Thema auch den Abschnitt "Die Wizard Connection-Funktion" auf S. 22.

Anschließen des BK-7m an einen Rechner

Sie können BK-7m über seinen USB MIDI-Anschluss mit dem USB-Anschluss eines Rechners verbinden und dann folgende Dinge ausführen:

- Nutzen des BK-7m als MIDI-Soundmodul
- Austauschen von MIDI-Daten zwischen dem BK-7m und einer Sequenzer-Software.

1. **Verbinden Sie den BK-7m und den Rechner mit einem A→B USB-Kabel.**



NOTE

Informationen zur Systemanforderung für den Rechner finden Sie unter http://www.roland.com/

Alternativ können Sie die MIDI-Anschlüsse des BK-7m mit einem USB MIDI-Interface und das Interface mit einem Rechner verbinden.

Wenn der Rechner den BK-7m nicht erkennt

Normalerweise ist es nicht notwendig, für die USB-Verbindung zwischen BK-7m und Rechner einen USB-Treiber zu installieren. Sollten allerdings Probleme bei der Datenübertragung auftreten, macht es Sinn, einen speziellen Roland-Treiber zu installieren und anstelle des vorherigen Treibers zu verwenden "USB Driver" auf S. 62.

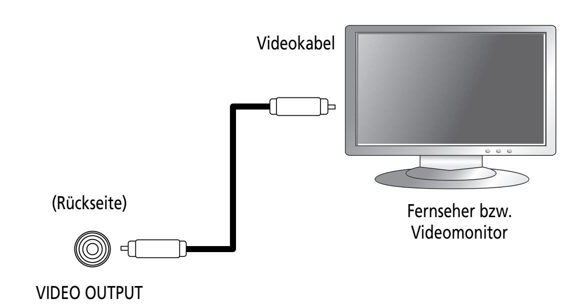
Weitere Hinweise zum Download und Installation des Roland-Treibers finden Sie auf der Roland-Webseite:

http://www.roland.com/

■ **Hinweise zur USB-Verbindung**

- Über USB können nur MIDI-Daten übertragen werden.
- Um den neu ausgewählten Treiber zu aktivieren, schalten Sie den BK-7m aus und wieder ein.
- Schalten Sie den BK-7m nicht aus, solange der externe Sequenzer noch aktiv ist.

Anschluss an einen Fernseher bzw. Video-Monitor



1. **Regeln Sie die Lautstärke aller Geräte auf Minimum. und schalten Sie den BK-7m und den zu verwendenden Fernseher bzw. Video-Monitor aus.**
2. **Verbinden Sie die VIDEO OUTPUT-Buchse des BK-7m mit der entsprechenden Eingangsbuchse am Fernseher bzw. Video-Monitor.**
3. **Schalten Sie den BK-7m ein (siehe S. 19).**
4. **Schalten Sie den Fernseher bzw. Video-Monitor ein.**
5. **Stellen Sie, falls notwendig, das Bildsystem (PAL/NTSC) und das Bildformat ein (siehe S. 61).**

Anschließen eines Fußschalters oder Fußpedals

Der BK-7m besitzt einen PEDAL SWITCH/EXPRESSION-Anschluss, an den Sie einen Fußschalter/ Fußpedal (Roland DP-Serie oder BOSS FS-5U) oder ein Expression-Pedal (Roland EV-Serie) anschließen.



Die Voreinstellung für einen Fußschalter ist “Hold” (Seite 63).

NOTE

Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal (Roland EV-Serie) oder den empfohlenen Pedalschalter (Roland DP-Serie, BOSS FS-5U). Beides ist zusätzliches Zubehör. Die Benutzung von Pedalen anderer Hersteller kann zu Fehlfunktionen führen.

■ Anschließen einer FC-7 Pedaleinheit

Sie können einen FC-7 MIDI Foot Controller an die PEDAL FC-7-Buchse anschließen.



In der Voreinstellung werden über den FC-7 Kontrollfunktionen für einen Music Style ausgeführt. Sie können diese Zuordnung aber auch verändern (Seite 63).

Befestigen des BK-7m auf dem Ständer PDS-10

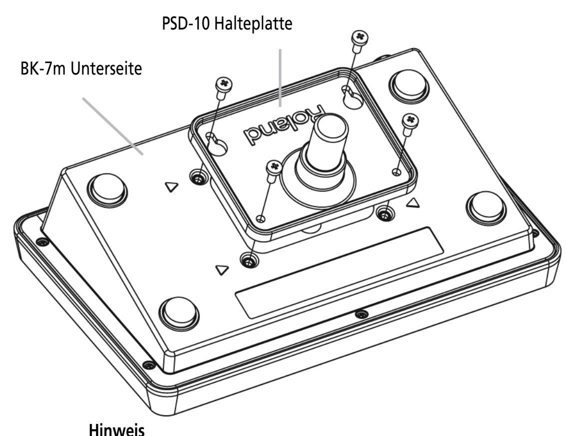
Sie können den BK-7m auf einem Ständer wie den Roland PDS-10 befestigen. Verwenden Sie dafür ausschließlich die dem BK-7m beigefügten [M5x12]-Schrauben.

NOTE

Drehen Sie die 4 Schrauben nur in die Gewinde auf der Unterseite des BK-7m, wenn Sie die Halteplatte des PDS-10 Ständers damit befestigen möchten.

NOTE

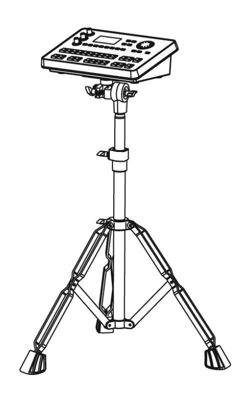
Der PDS-10 Ständer sollte nicht höher als auf ca. 1 Meter gestellt werden.



Hinweis
Verwenden Sie nur die zum BK-7m gehörenden Schrauben.

Rechts sehen Sie eine Abbildung, wie der BK-7m auf dem PDS-10 Ständer befestigt ist.

- Lesen Sie bei Bedarf auch die Anleitung des PDS-10 Ständers.
- Wenn Sie den BK-7m umdrehen, legen Sie ihn immer auf einen weichen Untergrund (z.B. Kissen), damit die Bedienelemente nicht beschädigt werden. Lassen Sie den BK-7m nicht fallen.



Anschließen eines Kopfhörers



1. **Schließen Sie einen Stereokopfhörer an den PHONES-Anschluss an der Rückseite des BK-7m an.**
   Die Ausgabe des Audiosignals über die BK-7m OUTPUT-Anschlüsse wird dadurch **NICHT AUTOMATISCH ABGESCHALTET!** Sie müssen, wenn das Signal nach aussen nicht hörbar sein soll, dann das Verstärkersystem auf minimale Lautstärke regeln oder ausschalten.
2. **Stellen Sie mit dem BK-7m [VOLUME]-Regler die Kopfhörerlautstärke ein.**

■ Hinweise zu Kopfhörern

- Behandeln Sie Kopfhörer immer mit der gebotenen Sorgfalt. Ziehen Sie nicht am Kopfhörerkabel.
- Regeln Sie am Gerät die Lautstärke auf Minimum, bevor Sie den Kopfhörer anschließen, ansonsten kann durch Signalspitzen der Lautsprecher im Kopfhörer beschädigt werden.
- Regeln Sie die Lautstärke nicht zu hoch, da sowohl Ihr Gehör beeinträchtigt als auch der Lautsprecher im Kopfhörer beschädigt werden kann.
- Verwenden Sie Stereokopfhörer mit einem Stereo-Klinkenstecker.

Ein- und Ausschalten

Schalten Sie die Geräte immer in der angegebenen Reihenfolge ein, um eventuellen Fehlfunktionen vorzubeugen.

Einschalten

1. **Stellen Sie sicher, dass das externe Verstärkersystem entweder ausgeschaltet oder dessen Lautstärke auf Minimum geregelt ist.**
2. **Regeln Sie den [VOLUME]-Regler ganz nach links (minimale Lautstärke).**



3. **Halten Sie den [POWER]-Schalter so lange gedrückt, bis die Anzeige "Starting Up..." im Display erscheint.**



Kurz danach erscheint das Haupt-Display des BK-7m, und das Gerät ist betriebsbereit.



NOTE

Nach dem Einschaltvorgang und Überbrücken der internen Schutzschaltung (dieses dauert einen kurzen Moment) erscheint das Haupt-Display, und der BK-7m ist dann einsatzbereit.

4. **Schalten Sie das externe Verstärkersystem ein, oder schließen Sie einen Kopfhörer an (siehe S. 18).**
5. **Stellen Sie mit dem [VOLUME]-Regler die gewünschte Lautstärke ein.**

Ausschalten

1. **Drehen Sie den [VOLUME]-Regler ganz nach links (minimale Lautstärke).**



Schalten Sie den BK-7m nie aus, während das Playback bzw. die Aufnahme läuft oder von einem USB-Speicher Daten gelesen bzw. auf diese(n) geschrieben werden, ansonsten können nach dem nächsten Einschalten Fehlfunktionen auftreten.

2. **Schalten Sie das externe Verstärkersystem aus.**
3. **Drücken Sie den BK-7m [POWER]-Schalter, um das Gerät auszuschalten.**
   Die Anzeige im Display erlischt.



NOTE

Wenn Sie das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, müssen Sie nach Ausschalten das Netzkabel aus der Steckdose ziehen. Siehe "Anschließen des AC-Adapters" auf S. 15.

Die Demo-Wiedergabe des BK-7m

Der BK-7m besitzt eine Demo-Wiedergabe, welche sowohl Audiodaten abspielt als auch visuelle Elemente auf einem externen Videomonitor darstellen kann.

NOTE

Um die Bilder zu sehen, müssen Sie einen externen Videomonitor anschließen. Siehe “Anschluss an einen Fernseher bzw. Video-Monitor” auf S. 17.

1. **Drücken Sie gleichzeitig die beiden Taster [MENU] und [EXIT].**



Der BK-7m spielt einige Music Styles ab, und auf dem externen Videomonitor werden Bilder angezeigt.

2. **Um die Demo-Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.**

NOTE

Alle Rechte vorbehalten. Bitte beachten Sie die gesetzlichen Copyright-Vorschriften.

NOTE

Die Spieldaten der Demo Songs werden nicht über MIDI ausgegeben.

6. Grundsätzliche Bedienung des BK-7m

Die Display-Anzeige und die Funktion des Cursors

In diesem Abschnitt wird das Haupt-Display des BK-7m display und die Navigation im Menu erklärt.

Die Anzeige im Haupt-Display

aktuelle Position
Taktart
Tempowert
Cursor
Name des gewählten Styles (oder geladénder Datei)
M: 1.1 4/4 118
Gold Medium Beat
stl C Maj
Akkordbezeichnung
Dateityp: .STL, .SMF, .WAV, .mp3
UP1: NaturalPiano OT
Echtzeit-Part: UP1, UP2, LWR, MBS
ausgewählter Klang
One Touch-Anzeige

Auswählen eines Display-Fensters und eines Parameters

1. **Bewegen Sie mit dem Rad den Cursor auf den gewünschten Parameter.**



2. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
   Der ausgewählte Parameter wird invertiert angezeigt.



   Beispiel:; Ändern des Tempos
3. **Stellen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Wert ein.**
4. **Drücken Sie das Rad, um die Eingabe zu bestätigen.**
   Nun können Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den nächsten Parameter auswählen.

Auswahl eines Menu-Fensters

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



   Im Display erscheint:



   Das "➔" Symbol bedeutet, dass weitere Display-Seiten ausgewählt werden können.
2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus.**
   Beispiel: "Global".
3. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Parameter der GLOBAL-Gruppe aufzurufen.**
   Im Display erscheint:



   "Display Brightness" und "Tuning" können hier direkt eingestellt werden. Die anderen Parameter besitzen das "➔" Symbol, das bedeutet, Sie müssen für diese die weiteren Parameter auswählen.
4. **Um wieder zum Haupt-Display zurückzukehren, halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt.**
   Die Anzeige des [EXIT]-Taster blinkt nicht mehr.

7. Die Wizard Connection-Funktion

Der BK-7m besitzt eine “Wizard Connection”-Funktion, mit deren Hilfe Sie die MIDI-Einstellungen des BK-7m schnell an das angeschlossene MIDI-Instrument anpassen können.

Vorgang

Wenn Sie an MIDI IN-Anschluss des BK-7m ein externes MIDI-Instrument anschließen, erscheint im Normalfall das Display-Menü zur Einstellung der MIDI-Parameter.

Wenn dieses Display-Menü nicht erscheint, sendet das externe MIDI-Instrument wahrscheinlich keine Active Sensing (FEH)-Meldungen. Um die “Wizard Connection”-Funktion trotzdem starten zu können, spielen Sie eine Note auf dem externen MIDI-Instrument - oder - drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie →“Wizard Connection”.

1. **Verbinden Sie den BK-7m mit dem MIDI-Steuer-Instrument.**
   Siehe “Anschließen an ein Verstärkersystem oder Mixer” auf S. 15 und “Anschließen an ein externes MIDI-Instrument” auf S. 16.

   NOTE
   Wenn Sie ein Roland Digital Piano besitzen, verbinden Sie zusätzlich den MIDI OUT-Anschluss des BK-7m mit dem MIDI IN-Anschluss des Digital Pianos. Dann wird bei Einschalten des BK-7m das Roland Digital Piano automatisch auf “MIDI Local Off” gesetzt.

2. **Drücken Sie den BK-7m [POWER]-Schalter, um das Gerät einzuschalten.**



   Warten Sie, bis das Haupt-Display angezeigt wird.

3. **Schalten Sie das externe MIDI-Instrument ein.**
   Wenn die MIDI IN/OUT-Verbindungen korrekt sind, erscheint die “MIDI Device Connected”-Seite, und der BK-7m hat das externe MIDI-Instrument erkannt.



4. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die “Wizard Connection”-Funktion zu starten.**

   Wenn Sie die “Wizard Connection”-Funktion nicht benötigen, drücken Sie den [EXIT]-Taster. Der BK-7m aktiviert die zuletzt gewählte MIDI-Konfiguration. Wenn Sie keine Einstellungen ändern, verschwindet diese Anzeige nach 5 Sekunden automatisch.



5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte MIDI-Steuerinstrument aus, und drücken Sie das Rad.**
   Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

Kategorie	Beschreibung
DIGITAL PIANO	Digital Pianos von Roland und anderen Herstellern.
ACCORDION	Roland V-Accordion-Serie und Akkordeone mit MIDI von anderen Herstellern.
MASTER KEYBOARD	MIDI-Masterkeyboards von Roland und anderen Herstellern.
GUITAR	Gitarre mit MIDI-Interface (wie z.B. das Roland GI-20).
DIGITAL ORGAN	Classic-Orgeln von Roland/Rodgers und anderen Herstellern.
COMPUTER/ SEQUENCER	Der BK-7m schaltet in den Multitimbral-Modus für den Anschluss an einen Rechner.

6. **Das Wizard-Menü stellt abhängig vom ausgewählten Instrument aufeinander folgende Fragen im Display.**
   Siehe “Details zu den Wizard Connection-Kategorien” auf S. 23.

7. **Das folgende Display erscheint, in dem Sie die geänderten Einstellungen sichern können.**



8. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Einstellungen zu sichern.**
   Im Display wird der Vorgang bestätigt, und das Haupt-Display erscheint wieder.

Wenn Sie die geänderten Einstellungen nicht sichern möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster. Der BK-7m aktiviert die zuletzt gewählte MIDI-Konfiguration.

Das zuletzt gewählte MIDI Set wird bei Einschalten des BK-7m automatisch angewählt.

NOTE

Außer den Parametern für das "User1" MIDI Set werden über die "Wizard Connection" auch weitere Einstellungen gesichert (siehe Seite 83).

Details zu den Wizard Connection-Kategorien

Abhängig vom ausgewählten Instrument kann es sein, dass das BK-7m fragt, ob Notendaten auf dem externen Instrument gespielt werden können. Damit werden u.a. die korrekten MIDI-Kanäle eingestellt.

Siehe "Wizard Connection MIDI-Kanal-Einstellungen" auf S. 26.

'DIGITAL PIANO'

Wählen Sie "**ROLAND**" für ein Digital Piano von Roland, das ab Werk auf MIDI-Kanal "1" überträgt.

- Danach folgt "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) oben).

Wählen Sie "**OTHERS**" für ein Digital Piano, das ab Werk auf einem anderen MIDI-Kanal als "1" überträgt. Danach folgt:

- "**Play a note on piano keyboard**" → Spielen Sie eine Note auf der Klaviatur.
- "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) oben).

NOTE

Falls notwendig, stellen Sie den MIDI-Sende- und Empfangskanal des Digital Pianos identisch ein.

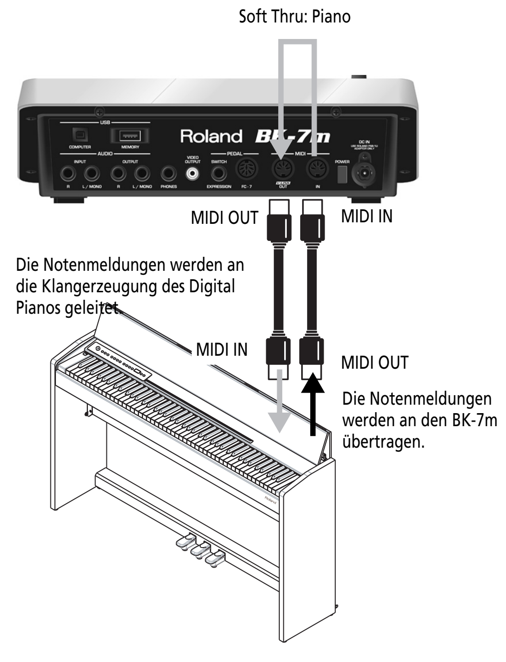
- Die BK-7m Echtzeit-Parts und der Arranger können nun über die Klaviatur gesteuert werden.
- Durch Drücken des [SPLIT]-Tasters können Sie zwischen zwei Akkorderkennungen umschalten: "**Pianist**" ([SPLIT]-Taster erloschen) und "**Intelligent**" ([SPLIT]-Taster leuchtet). Siehe "Der Split-Modus" auf S. 39.
- Siehe Seite 27 bezüglich Ein- und Ausschalten der Echtzeit-Parts.

ÜBer 'Soft Thru: Piano'

Die "DIGITAL PIANO"-Einstellungen wählen automatisch die "Soft Thru: Piano"-Einstellung, was bedeutet, dass das BK-7m bei Einschalten eine "Local Off"-Meldung an das Digital Piano sendet. Dieses funktioniert aber nur, wenn

- MIDI OUT des BK-7m mit MIDI IN des Digital Pianos verbunden ist
- Das Digital Piano bereits eingeschaltet ist, wenn der BK-7m eingeschaltet wird.

Im "Soft Thru: Piano"-Modus leitet der BK-7m die über MIDI IN empfangenen Noten über seinen MIDI OUT-Anschluss weiter und steuert damit die Klangerzeugung des Digital Pianos. Wenn das Digital Piano auf "Local Off" geschaltet ist, ist die direkte Verbindung zwischen Klaviatur und Klangerzeugung unterbrochen.



Diese Verbindung ist notwendig, damit die Klangerzeugung des Digital Pianos nicht die Akkorddaten spielt, die für die Steuerung des Arrangers vorgesehen sind (während der [SPLIT]-Taster leuchtet).

NOTE

Wenn Sie die MIDI-Kabel abziehen, wird die Einstellung des "Local"-Parameters des Digital Pianos nicht zurück gesetzt. Dieses muss bei Bedarf manuell durchgeführt werden. Im Normalfall wird der Status "Local On" auch erreicht, wenn Sie das Digital Piano aus- und wieder einschalten.

'ACCORDION'

Wählen Sie "**V-ACCORDION**", wenn Sie den BK-7m von einem Roland FR-V-Accordion steuern möchten. Die Sektionen Treble, Orchestral, Bass & Chord und (sofern vorhanden) Free Bass steuern entsprechend die Parts UP1, UP2, LWR und MBS. Die über die Akkordtaster gespielten Akkorde (linke Hand) steuern den Arranger des BK-7m.

- Danach folgt "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) on Seite 22).

NOTE

Der Wizard des BK-7m setzt voraus, dass das V-Accordion seine voreingestellten MIDI-Kanäle besitzt.

Wählen Sie "**OTHERS1**", wenn Sie den BK-7m von einem MIDI-Akkordeon steuern möchten. Die Sektionen Treble, Chord 1 und Bass steuern entsprechend die Parts UP1 (+ UP2), LWR und MBS. Die über die Akkordtaster gespielten Akkorde (linke Hand) steuern den Arranger des BK-7m.

Danach folgt:

- "**Play a note on treble section**" → Spielen Sie eine Note in der Treble-Sektion.
- "**Play a note on chord section**" → Spielen Sie eine Note in der Chord-Sektion (linke Hand).
- "**Play a note on bass section**" → Spielen Sie eine Note in der Bass-Sektion (linke Hand).
- "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) auf Seite 22).

NOTE

Siehe Seite 27 bezüglich Ein- und Ausschalten der Echtzeit-Parts.

Wählen Sie "**OTHERS2**", wenn Sie den BK-7m von einem MIDI-Akkordeon steuern möchten, bei dem Akkordinformationen nur innerhalb einer Oktave übertragen und verminderte Akkorde ohne Grundton gespielt werden.

Danach folgt:

- "**Play a note on treble section**" → Spielen Sie eine Note in der Treble-Sektion.
- "**Play a note on chord section**" → Spielen Sie eine Note in der Chord-Sektion (linke Hand).
- "**Play a note on bass section**" → Spielen Sie eine Note in der Bass-Sektion (linke Hand).
- "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) on Seite 22).

Die "Wizard Connection"-Funktion setzt die Akkorderkennung des BK-7m auf "Accordionist1" oder "Accordionist2" (unabhängig vom Leucht-Status des [SPLIT]-Tasters) und aktiviert die "Split"- und "Arranger Type"-Filter der "Performance Hold"-Funktion und stellt damit sicher, dass diese Einstellungen nicht geändert werden, wenn ein neuer Performance-Speicher bzw. One Touch-Einstellung aufgerufen wird.

NOTE

Wir empfehlen, den [SPLIT]-Taster ausgeschaltet zu lassen, wenn die Einstellung "ACCORDION" ausgewählt ist.

'MASTER KEYBOARD'

Wählen Sie "**ONE CHANNEL**", wenn das MIDI-Masterkeyboard nur auf einem MIDI-Kanal sendet. Über diesen werden sowohl die Echtzeit-Parts UP1, UP2, LWR und MBS (nur die, deren Taster-Anzeigen leuchten) als auch der Arranger über Akkorde gesteuert.

Danach folgt:

- "**Play a note on master keyboard**" → Spielen Sie eine Note auf der MIDI-Tastatur.
- "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) on Seite 22).

NOTE

Die "Type"-Einstellung (Seite 58) ist abhängig vom Status des [SPLIT]-Tasters: "Pianist" ([SPLIT] aus) oder "Intelligent" ([SPLIT] ein).

Wählen Sie "**MULTI CHANNEL**", wenn das MIDI-Masterkeyboard auf mehreren MIDI-Kanälen sendet. Die MIDI-Kanäle der Echtzeit-Parts UP1, UP2, LWR und MBS wurden während der Wizard-Funktion erkannt. Die Akkorde in der LWR-Zone steuern den Arranger.

Danach folgt:

- "**Play a note on Upper 1 section**" → Spielen Sie eine Note im obersten Tastaturbereich (UP1 Part).
- "**Play a note on Upper 2 section**" → Spielen Sie eine Note im darunter liegenden Tastaturbereich (UP2 Part).
- "**Play a note on Lower section**" → Spielen Sie eine Note im darunter liegenden Tastaturbereich (LWR-Part).
- "**Play a note on Bass section**" → Spielen Sie eine Note im untersten Tastaturbereich MBS-Part).
- "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) on Seite 22).

Die "Wizard Connection"-Funktion setzt die Akkorderkennung des BK-7m auf "Intelligent" (unabhängig vom Leucht-Status des [SPLIT]-Tasters) und aktiviert die "Split"- und "Arranger Type"-Filter der "Performance Hold"-Funktion und stellt damit sicher, dass diese Einstellungen nicht geändert werden, wenn ein neuer Performance-Speicher bzw. One Touch-Einstellung aufgerufen wird.

NOTE

Wir empfehlen, den [SPLIT]-Taster ausgeschaltet zu lassen, wenn die Einstellung "MULTI CHANNEL" ausgewählt ist.

'GUITAR'

Wählen Sie diese Einstellung, wenn der BK-7m von einer MIDI-Gitarre bzw. Gitarre mit Roland Guitar–MIDI Interface (wie z.B. den GI-20) gespielt werden soll.

Danach folgt:

- "**Play a guitar string**" → Spielen Sie eine Note auf einer beliebigen Saite.
- "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) auf Seite 22).

NOTE

Einige Guitar–MIDI Interfaces verwenden in der Voreinstellung unabhängige MIDI-Kanäle für jede Saite. Sie müssen dann für alle Saiten den gleichen MIDI-Kanal einstellen (lesen Sie dazu die Anleitung des verwendeten Guitar–MIDI Interfaces).
Das an der PEDAL SWITCH/EXPRESSION-Buchse auf der Rückseite des BK-7m angeschlossene Pedal erhält automatisch die Funktion "Chord Recognition OFF". Sie können damit in Echtzeit bestimmen, wann die gespielten Noten den Arranger steuern sollen und wann nicht (siehe S. 63).

Die "Wizard Connection"-Funktion setzt die Akkorderkennung des BK-7m auf "Guitarist" (unabhängig vom Leucht-Status des [SPLIT]-Tasters) und aktiviert die "Split"- und "Arranger Type"-Filter der "Performance Hold"-Funktion und stellt damit sicher, dass

diese Einstellungen nicht geändert werden, wenn ein neuer Performance-Speicher bzw. One Touch-Einstellung aufgerufen wird.

NOTE

Wir empfehlen, den [SPLIT]-Taster ausgeschaltet zu lassen, wenn diese Einstellung ausgewählt ist.

'DIGITAL ORGAN'

Wählen Sie "**CHURCH ORGAN1**", wenn die Orgel ihre Daten auf den MIDI-Kanälen 12, 13 und 14 überträgt.

- Danach folgt: "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) auf Seite 22).

Wählen Sie "**CHURCH ORGAN2**", wenn die Orgel ihre Daten auf den MIDI-Kanälen 1, 2 und 3 überträgt.

- Danach folgt: "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) auf Seite 22).

  Die auf den Tastaturen Manual II (Swell), Manual I (Great) und dem Fusspedal gespielten Noten steuern entsprechend die Echtzeit-Parts UP1, UP2, LWR und MBS. Die auf dem Manual I (Great) gespielten Akkorde steuern die Akkorderkennung des Arrangers.

  Die "Wizard Connection"-Funktion setzt die Akkorderkennung des BK-7m auf "Intelligent" (unabhängig vom Leucht-Status des [SPLIT]-Tasters) und aktiviert die "Split"- und "Arranger Type"-Filter der "Performance Hold"-Funktion und stellt damit sicher, dass diese Einstellungen nicht geändert werden, wenn ein neuer Performance-Speicher bzw. One Touch-Einstellung aufgerufen wird.

Wählen Sie "**CHURCH ORGAN2**", wenn die Orgel ihre Daten auf den MIDI-Kanälen 1, 2 und 3 überträgt.

Wählen Sie "**ELECTRONIC ORGAN**", wenn die Orgel ihre Daten auf anderen al den unter "CHURCH ORGAN1" und "CHURCH ORGAN2" gelisteten MIDI-Kanälen überträgt. Die Wizard-Funktion erkennt die MIDI-Kanäle für UP1, UP2, LWR und MBS. Die auf dem unteren Manual (LWR) gespielten Akkorde steuern auch die Akkorderkennung des Arrangers.

Danach folgt:

- "**Play a note on Upper section**" → Spielen Sie eine Note auf dem oberen Manual (Erkennung der MIDI-Kanäle für UP1 und UP2).
- "**Play a note on Lower section**" → Spielen Sie eine Note auf dem unteren Manual (Erkennung des MIDI-Kanals für LWR).
- "**Play a note on Pedal section**" → Spielen Sie eine Note auf dem Fußpedal (Erkennung des MIDI-Kanals für MBS).
- "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) on Seite 22).

  Die "Wizard Connection"-Funktion setzt die Akkorderkennung des BK-7m auf "Intelligent" (unabhängig vom Leucht-Status des [SPLIT]-Tasters) und aktiviert die "Split"- und "Arranger Type"-Filter der "Performance Hold"-Funktion und stellt damit sicher, dass diese Einstellungen nicht geändert werden, wenn ein neuer Performance-Speicher bzw. One Touch-Einstellung aufgerufen wird.

NOTE

Wir empfehlen, den [SPLIT]-Taster ausgeschaltet zu lassen, wenn diese Einstellung ausgewählt ist.

'COMPUTER/SEQUENCER'

Diese Einstellung versetzt den BK-7m in den Multitimbral-Modus, und Sie können die Klangerzeugung des BK-7m über einen externen MIDI-Sequenzer spielen.

- Danach folgt: "**Wizard Settings will be saved**" (siehe Schritt (7) auf Seite 22).

NOTE

Bei dieser Einstellung können der Arranger und die Echtzeit-Partzs keine MIDI-Daten empfangen, da alle 16 Kanäle besetzt sind.

Wizard Connection MIDI-Kanal-Einstellungen

Kategorie	Type	BK-7m Echtzeit-Parts	MIDI-Kanal	Bereiche
DIGITAL PIANO	ROLAND	UP1, UP2, LWR, MBS, NTA (Note-to-Arranger)	1	gesamte Tastatu
	OTHERS	UP1, UP2, LWR, MBS, NTA (Note-to-Arranger)	1~16*	gesamte Tastatu
ACCORDION	V-ACCORDION	UP1	1	Treble
		UP2	4	Orchestra
		LWR + NTA (Note-to-Arranger)	3	Chords
		MBS + NTA (Note-to-Arranger)	2	Bass/Free Bass
		NTA (Note-to-Arranger)	5	Orchestral Bass
		NTA (Note-to-Arranger)	6	Orchestral Chord
		NTA (Note-to-Arranger)	7	Orchestral Free Bass
	OTHERS1 oder OTHERS2	UP1 + UP2	1~16*	Treble
		LWR + NTA (Note-to-Arranger)	1~16*	Chord 1
		MBS	1~16*	Bass
MASTER KEYBOARD	ONE CHANNEL	UP1, UP2, LWR, MBS, NTA (Note-to-Arranger)	1~16*	gesamte Tastatur
	MULTI CHANNEL	UP1	1~16*	Höchste Zone
		UP2	1~16*	Zweithöchste Zone
		LWR + NTA (Note-to-Arranger)	1~16*	Dritthöchste Zone
		MBS	1~16*	unterste Zone
GUITAR		UP1, UP2, LWR, MBS, NTA (Note-to-Arranger)	1~16*	Alle Noten
DIGITAL ORGAN	CHURCH ORGAN1	UP1 + UP2	13	Manual II (Swell)
		LWR + NTA (Note-to-Arranger)	12	Manual I (Great)
		MBS	14	Basspedal
	CHURCH ORGAN2	UP1 + UP2	2	Manual II (Swell)
		LWR + NTA (Note-to-Arranger)	1	Manual I (Great)
		MBS	3	Basspedal
	ELECTRONIC ORGAN	UP1 + UP2	1~16	Oberes Manual
		LWR	1~16	Unteres Manual
		MBS	1~16	Pedal-Sektion
COMPUTER		Song Part 1~Song Part 16	1~16	Spuren 1~16

[*] Der Wizard erkennt die MIDI-Kanäle, auf denen das externe MIDI-Instrument sendet, und stellt diese entsprechend am BK-7m automatisch ein.

8. Spielen der Echtzeit-Parts

Der BK-7m besitzt vier Echtzeit-Parts (UP1, UP2, LWR und MBS), die unabhängig vom Arranger gespielt werden können. Sie können für jeden Part einen individuellen Sound auswählen.

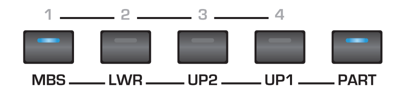
Eine Liste der Sounds finden Sie auf Seite 87.

Ein- und Ausschalten der Echtzeit-Parts

1. **Drücken Sie den [PART]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.**



Nun können mit den Tastern [1], [2], [3] und [4] die Echtzeit-Parts ein- bzw. ausgeschaltet werden.



Wenn die Anzeige des [PART]-Tasters leuchtet, erkennen Sie über den Leucht-Status der Taster [1], [2], [3] und [4], ob der jeweilige Part ein- oder ausgeschaltet ist.

2. **Drücken Sie den [1], [2], [3] oder [4]-Taster um den entsprechenden Part (MBS, LWR, UP2, UP1) einzuschalten (die Anzeige leuchtet) oder auszuschalten (die Anzeige ist erloschen).**
   Informationen über die von den Echtzeit-Parts verwendeten MIDI-Kanäle finden Sie unter "Wizard Connection MIDI-Kanal-Einstellungen" auf S. 26. Die MIDI-Kanäle sind auch abhängig von der Kategorie des gewählten MIDI-Steuerinstrumentes (siehe S. 22).

Auswählen von Klängen (Tones) für die Echtzeit-Parts

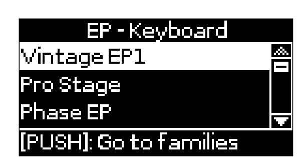
Es gibt drei Möglichkeiten, einen Klang für einen Echtzeit-Part auszuwählen:

Über den [PART]-Taster

1. **Drücken Sie den [PART]-Taster.**
   Im Display sehen Sie den den vier Echtzeit-Parts zugeordneten Klänge.



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Echtzeit-Part aus.**
3. **Drücken Sie das Rad, um eine Display-Seite ähnlich der Folgenden aufzurufen:**



4. **Wenn Sie einen Klang einer anderen Kategorie auswählen möchten (siehe S. 87), drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**
   Wenn Sie einen anderen Sound der aktuell gewählten Kategorie auswählen möchten, fahren Sie direkt mit Schritt (6) fort.
5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünsche Klang-Kategorie aus, und drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**



6. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Sound aus.**
   Die Namen der SuperNATURAL-Sounds beginnen mit einem "N" ("N.Trombone" und "N.Tenor Sax"). Diese können für den UP-Part ausgewählt werden.

7. **Spielen Sie den Sound auf der MIDI-Tastatur.**
   Der ausgewählte Part muss eingeschaltet sein (siehe S. 27), ansonsten hören Sie keinen Sound.
8. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das Display für die Klangauswahl wieder zu verlassen.**

Über die [UP1], [UP2], [LWR] und [MBS]-Taster

1. **Halten Sie den [UP1], [UP2], [LWR] oder [MBS]-Taster gedrückt.**
   Im Display erscheint eine Klangliste, der aktuell gewählte Sound wird invertiert angezeigt.



2. **Wenn Sie einen Klang einer anderen Kategorie auswählen möchten (siehe S. 87), drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**
   Wenn Sie einen anderen Sound der aktuell gewählten Kategorie auswählen möchten, fahren Sie direkt mit Schritt (4) fort.
3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Klang-Kategorie aus, und drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**



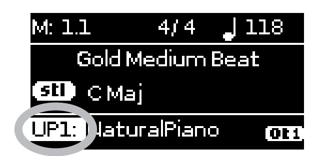
4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Sound aus.**
5. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das Display für die Klangauswahl wieder zu verlassen.**

Über das Haupt-Display

1. **Wenn das Haupt-Display noch nicht ausgewählt ist, halten Sie den [EXIT]-Taster solange gedrückt, bis dieses erscheint.**
   Unten links im Display erscheint die Bezeichnung des aktuell gewählten Echtzeit-Parts sowie rechts daneben der diesem Part zugeordnete Klang



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das Part-Feld aus, und drücken Sie das Rad.**



3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Echtzeit-Part aus.**



Im Display erscheint rechts neben dem Part-Feld der entsprechend zugeordnete Klang.



4. **Bewegen Sie den Cursor mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad auf das Klangnamen-Feld.**
5. **Drücken Sie das Rad.**
6. **Wenn Sie einen Klang einer anderen Kategorie auswählen möchten (siehe S. 87), drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**
   Wenn Sie einen anderen Sound der aktuell gewählten Kategorie auswählen möchten, fahren Sie direkt mit Schritt (8) fort.

7. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Klang-Kategorie aus, und drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**



8. **Wählen Sie mit dem Rad den gewünschten Klang aus.**
9. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das Display für die Klangauswahl wieder zu verlassen.**

NOTE

Sie können die Sounds des BK-7m Tones auch über MIDI auswählen. Dafür ist ein Datenblock aus "Bank Select + Program Change" erforderlich. Wenn Sie einen nicht belegten Speicherplatz auswählen, erscheint im Display die Anzeige "---", und es erklingt kein Sound.

Auswahl der SuperNATURAL-Sounds für den UP1-Part

Der BK-7m besitzt zwei Brass Tones basierend auf der Roland SuperNATURAL-Technologie: "N.Trombone" und "N.Tenor Sax". Siehe "Liste der Klänge" auf S. 87.

Für diese beiden Sounds stehen spezielle Optionen für die Klang-Artikulation zur Verfügung.

Wenn Sie eine Note spielen und bei Spielen der zweiten Note die erste Note gedrückt halten, erklingt nur die zweite Note (monophone Spielweise).

Wenn Sie mehrere Noten gleichzeitig spielen, wird der Sound polyphon gespielt.

Zusätzlich können Sie die folgenden Parameter verwenden:

Supernatural Klangsteuerung		
Parameter	**Rx MIDI-Meldung**	**Beschreibung**
Discontinuous pitch change	Pitch Bender	Bei Beugen der Tonhöhe nach unten wird gleichzeitig die Lautstärke verringert.
Dynamics	Modulation	Steuert die Dynamik der gespielten Note.
Noise Level	CC 16 Default: 64	Bestimmt die Lautstärke der Spielgeräusche.

Supernatural Klangsteuerung		
Parameter	**Rx MIDI-Meldung**	**Beschreibung**
Play Stability	CC 17 Default: 64	Bestimmt die Stabilität der Tonhöhe. Bei Werten um "0" ist die Anfangstonhöhe instabil. Zusätzlich ist das Timing der Noten nicht konstant. Je mehr sich der Wert "7F" nähert, desto stabiler sind Tonhöhe und Timing der Noten.
Growl Sens	CC 18 Default: 0 (no growl)	Bestimmt die Stärke des Überblas-Effektes bei lauten Noten. Bei Werten um "0" ist dieser Effekt nur minimal. Je mehr sich der Wert "7F" nähert und je stärker die Taste angeschlagen wird, desto stärker ist der Effekt.
Staccato	CC 80 0~63: Normal, 64~127: Staccato	Bei "Staccato" werden die Noten verkürzt gespielt.
Fall	CC81 0~63: Normal, 64~127: Fall	Bei "Fall" wird bei Loslassen der Taste zusätzlich die Lautstärke verringert.

9. Die Music Style-Funktionen

Der BK-7m besitzt eine Automatische Begleitung auf Grundlage von "Music Styles".

Lautstärke-Balance zwischen Backing und Echtzeit-Parts

Sie können die Lautstärke-Balance zwischen Music Styles und Echtzeit-Parts mit dem [BALANCE]-Regler einstellen.



Je weiter der Regler in Richtung "PART" gedreht ist, desto lauter sind die Echtzeit-Parts. Je weiter der Regler in Richtung "BACKING" gedreht ist, desto lauter sind die Music Styles.

Über Music Styles

Ein Music Style beinhaltet verschiedene Patterns einer Musikstilrichtung. Der BK-7m besitzt 433 interne Music Styles und 10 Music Style-Kategorien (siehe "RHYTHM FAMILY" auf der Bedienoberfläche).

Die Harmonien der melodischen Begleitspuren werden über ein externes MIDI-Instrument gesteuert (Keyboard, Akkordeon mit MIDI, MIDI-Gitarre, usw.). Der BK-7m empfängt diese MIDI-Informationen über den "NTA"-Kanal ("Note-to-Arranger").

Anwendung der Music Styles

Der BK-7m besitzt verschiedene Echtzeit-Taster zur Steuerung des Music Styles.

■ START/STOP



Mit diesem Taster wird der Music Style gestartet bzw. gestoppt. Während des Music Style-Playbacks blinkt die Taster-Anzeige auf dem ersten Taktschlag rot und auf den weiteren Taktschlägen grün.

■ SYNC START



Mit diesem Taster werden die Funktionen "Sync Start" bzw. "Sync Start/Stop" ein- bzw. ausgeschaltet. Sie haben dann die folgenden Möglichkeiten.

Funktion	[SYNC START] Anzeige	Beschreibung
Sync Start	leuchtet rot	Der Music Style kann durch Spielen einer Note auf dem MIDI-Instrument gestartet werden. Um den Music Style zu stoppen,drücken Sie den [START/STOP]-Taster.
Sync Start/ Stop	leuchtet grün	Der Music Style kann durch Spielen einer Note auf dem MIDI-Instrument gestartet werden. Bei Loslassen der Tasten/Noten wird der Music Style gestoppt.
–	Anzeige erloschen	Der Music Style wird über den [START/STOP]-Taster gestartet bzw. gestoppt.

■ VARIATION [1], [2], [3], [4]



Über diese Taster wird die Komplexität des Music Style-Arrangements bestimmt.

VARIATION	Beschreibung
[1]	Ein einfaches Arrangement.
[2]	Ein erweitertes Pattern im Vergleich zu [1].
[3]	Ein erweitertes Pattern im Vergleich zu [2].
[4]	Ein sehr komplexes Arrangement.

Das ausgewählte VARIATION-Patterns wird solange wiederholt abgespielt, bis ein anderes Pattern gewäühlt oder der Music Style gestoppt wird.

■ INTRO



Das Intro ist eine Einleitungs-Phrase. Sie können die Intro-Patterns aber auch in der Mitte des Songs einsetzen. Die Spielweise eines Intro-Patterns ist abhängig davon, wann der [INTRO]-Taster gedrückt wird.

[INTRO]	Aktion
Drücken von Starten des Music Styles	Die Anzeige leuchtet. Wenn der Music Style gestartet wird, wird zunächst das Intro (nur einmal) abgespielt.
Drücken während des laufenden des Music Style-Playbacks	Der Taster blinkt, und das INTRO-Pattern wird ab Beginn des nachfolgenden Taktes gestartet. Nach Ende des Intros wird wieder das zuletzt gewählte VARIATION-Pattern gespielt.

Die Komplexität des INTRO-Patterns kann durch die VARIATION-Taster [1], [2], [3] und [4] bestimmt werden.

■ ENDING



Das Ending ist eine Abschluss-Phrase. Die Spielweise eines Ending-Patterns ist abhängig davon, wann der [ENDING]-Taster gedrückt wird.

[ENDING]	Aktion
Drücken von Starten des Music Styles	Die Anzeige leuchtet. Wenn der Music Style gestartet wird, wird das Ending abgespielt und danach das Music Style-Playback gestoppt.
Drücken während des laufenden des Music Style-Playbacks	Der Taster blinkt, und das ENDING-Pattern wird ab Beginn des nachfolgenden Taktes gestartet. Nach Ende des Endings wird das Music Style-Playback gestoppt.

Die Komplexität des ENDING-Patterns kann durch die VARIATION-Taster [1], [2], [3] und [4] bestimmt werden.

■ BASS INV



Mit diesem Taster können Sie die Akkordumkehrung ("Bass Inversion") ein- bzw. ausschalten.

Wenn die Anzeige des [BASS INV]-Tasters erloschen ist, wird die Bassnote immer mit dem Grundton des erzeugten Akkordes gespielt. Beispiel: Wenn Sie die Noten "E-G-C" spielen, wird, obwohl "E" die tiefste Note ist, der Bass mit dem "C" gespielt.

Wenn die Anzeige des [BASS INV]-Taster leuchtet, wird die Bassnote immer mit tiefsten Note gespielt. Beispiel: Wenn Sie die Noten "E-G-C" spielen, wird der Bass mit dem "E" gespielt.

■ AUTO FILL IN



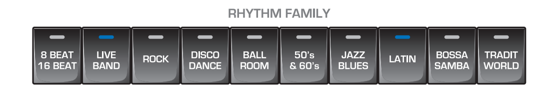
Wenn die Anzeige dieses Tasters leuchtet, spielt der BK-7m ein Zwischenspiel (Fill-In), bevor er zum neu gewählten VARIATION-Pattern wechselt.

NOTE

Die Länge des Zwischenspiels kann halbiert werden. Siehe “Fill In Half Bar” auf S. 59.

Auswahl eines Music Styles

1. **Drücken Sie den gewünschten RHYTHM FAMILY-Taster.**



Die Anzeige des gedrückten Tasters leuchtet, und im Display erscheint eine Liste der Music Styles der aktuell gewählten Kategorie (z.B. “Live Band”).



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Music Style, und drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**



Abspielen eines Music Styles

1. **Schließen Sie das MIDI-Steuerinstrument an (siehe S. 16).**
   Verwenden Sie bei Bedarf die “Wizard Connection”-Funktion (siehe S. 22).

2. **Stellen Sie die Lautstärke mit dem [VOLUME]-Regler des BK-7m ein.**



3. **Stellen Sie den [BALANCE]-Regler auf die Mittel-Position.**



4. **Drücken Sie den [INTRO]-Taster (die Anzeige leuchtet), um den Music Style mit einem Intro zu starten.**



5. **Drücken Sie den VARIATION [1], [2], [3] oder [4]-Taster, um das gewünschte INTRO-Pattern zu wählen.**

6. **Spielen Sie eine Note bzw. Akkord auf dem MIDI-Steuerinstrument.**
   Siehe “Wizard Connection MIDI-Kanal-Einstellungen” auf S. 26 bezüglich der Einstellung des MIDI-Kanals des NTA-Parts. Über diesen MIDI-Kanal wird die Akkorderkennung des Backing gesteuert.

   Im Haupt-Display ist der Name des erkannten Akkordes zu sehen.



7. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um das Music Style-Playback zu starten.



Die [START/STOP]-Anzeige leuchtet, und der BK-7m spielt das Intro.

8. Spielen Sie verschiedene Akkorde auf dem MIDI-Steuerinstrument.

9. Drücken Sie den [AUTO FILL IN]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
Damit ist die Zwischenspiel-Funktion eingeschaltet.

10. Drücken Sie einen der VARIATION [1], [2], [3] oder [4]-Taster.



- Wenn Sie den VARIATION-Taster vor dem letzten Taktschlag drücken, wird der Fill-In sofort gespielt und danach das neu gewählte VARIATION-Pattern gespielt.
- Wenn Sie den VARIATION-Taster auf dem letzten Taktschlag drücken, wird der Fill-In zu Beginn des nachfolgenden Taktes und über die Länge eines Taktes gespielt. Danach wird das neu gewählte VARIATION-Pattern gespielt.

11. Verändern Sie das Tempo des Music Styles.
Sie haben zwei Möglichkeiten.

- Über die TEMPO [◄][►]-Taster



- Über den [TAP TEMPO]-Taster



Drücken Sie den [TAP TEMPO]-Taster mindestens 3x im gewünschten Tempo. Der BK-7m errechnet daraus einen Durchschnittswert und stellt das Tempo entsprechend ein.

NOTE

Wenn Sie beide TEMPO [◄][►]-Taster gleichzeitig drücken, wird wieder das STANDARD-Tempo des gewählten Music Styles eingestellt.

12. Drücken Sie den [ENDING]-Taster, um das Playback des Music Styles mit einer Abschlussphrase zu beenden.
Alternative: Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, oder lassen Sie die Noten des MIDI-Steuerinstrumentes los (siehe “Sync Start/Stop” auf S. 30).

Nachdem das Playback eines Music Styles oder SMF Songs gestoppt wurde, blinkt der [TAP TEMPO]-Taster blau im aktuell eingestellten Tempo.

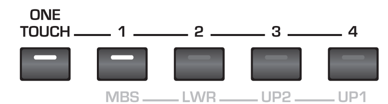
Die One Touch-Funktion

Mithilfe der ONE TOUCH-Speicher können Sie zum ausgewählten Music Style passende Klänge für die Echtzeit-Parts direkt auswählen. Pro Music Style stehen vier ONE TOUCH-Speicher zur Verfügung.

1. **Wählen Sie den gewünschten Music Style aus (siehe Seite 32).**
2. **Drücken Sie den [ONE TOUCH]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.**



Die Anzeige eines der vier Taster rechts des ONE TOUCH-Tasters leuchtet und zeigt damit an, welcher ONE TOUCH-Speicher aktuell gewählt ist.



3. **Drücken Sie den gewünschten ONE TOUCH [1], [2], [3] oder [4]-Taster.**
Die Anzeige des gedrückten Taster leuchtet, und unten rechts im Display sehen Sie die Anzeige "OTC" sowie die Nummer des gedrückten Tasters.



4. **Starten Sie das Playback des Music Style (siehe Seite 33).**
5. **Spielen Sie die Melodistimme auf dem MIDI-Steuerinstrument.**
Siehe "Wizard Connection MIDI-Kanal-Einstellungen" auf S. 26 bezüglich der Einstellung der MIDI-Kanäle für die Echtzeit-Parts.
6. **Drücken Sie einen anderen ONE TOUCH-Taster als bei Schritt (3).**
7. **Spielen Sie erneut die Melodistimme auf dem MIDI-Steuerinstrument.**
Sie sollten nun andere Klänge hören.
Über die ONE TOUCH-Funktion werden auch andere Einstellungen verändert, z.B. Tempo, INTRO/ENDING usw..

NOTE

Sie können einige Einstellungen von der Umstellung über ONE TOUCH ausschließen. Siehe "One Touch Hold" auf S. 61.

10. Abspielen von Songs

Der BK-7m kann Songdaten der Formate mp3, WAV (Audio) und SMF (Standard MIDI File) direkt von einem externen USB-Speicher abspielen. Der verwendete USB-Speicher sollte mit dem BK-7m formatiert werden, bevor Sie diesen an Ihren Rechner anschließen und Songdaten auf den USB-Speicher kopieren.

Vorbereitungen

1. **Kopieren Sie die gewünschten Daten mithilfe eines Rechners auf den USB-Speicher.**



Verwenden Sie vorzugsweise die von Roland empfohlenen USB-Speicher, da nur für diese ein reibungsloser Betrieb gewährleistet werden kann.

2. **Schließen Sie den USB-Speicher am USB-Anschluss des BK-7m an.**



Daten, die der BK-7m abspielen kann

	Dateityp	Format
Music Styles	.stl	
Standard MIDI Files (SMF)	.mid	0 oder 1
	.kar	
Audiodateien	.mp3	• MPEG-1 Audio Layer 3 • Sampling-Frequenz: 44.1kHz • Bit Rate: 32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320kbps, VBR (variable bit rate)
	.wav	• 16-bit linear • Sampling-Frequenz: 44.1kHz • Stereo/mono

Auswahl eines Songs oder Music Styles des USB-Speichers

1. **Schließen Sie den USB-Speicher an den BK-7m an.**
   Ein Display ähnlich des Folgenden erscheint:

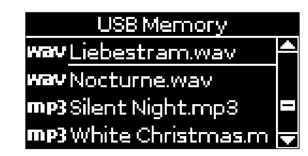


Wenn die obige Anzeige nicht automatisch erscheint, drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Die Dateitypen werden im Display mit den folgenden Symbolen angezeigt:

Symbol	Beschreibung
stl	Music Style
smf	SMF-Song
mp3	Audio MP3-Song
wav	Audio WAV-Song
	Ordner

2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Datei aus.**



3. **Drücken Sie das Rad, um die Datei zu laden.**
   Die Anzeige des [USB MEM]-Tasters leuchtet und zeigt damit an, dass eine Datei des angeschlossenen USB-Speichers ausgewählt ist.

Wenn sich eine Datei in einem Ordner befindet

Wählen Sie den gewünschten Ordner aus, drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, und wählen Sie die gewünschte Datei aus. Durch Drücken des [EXIT]-Tasters erreichen Sie wieder die nächsthöhere Ebene.

NOTE

Wenn Sie den [EXIT]-Taster gedrückt halten, wird wieder das Haupt-Display angewählt.

Abspielen eines Songs oder Music Styles direkt vom USB-Speicher

Wenn Sie einen Music Style ausgewählt haben, lsen Sie den Abschnitt "Abspielen eines Music Styles" auf S. 32, da das Abspielen von Music Styles vom USB-Speicher dem Vorgang "Abspielen eines internen Music Styles" entspricht.

Im nachfolgenden Abschnitt wird daher nur auf das Abspielen von Songs direkt vom USB-Speicher eingegangen.

NOTE

Der BK-7m besitzt keinen internen Speicher for SMF- bzw. Audiodaten.

1. **Wählen Sie den gewünschten Song (SMF oder Audio) vom USB-Speicher aus**
   Siehe Seite 35.
2. **Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um das Playback zu starten.**
   Dieser Taster ist auch mit dem Symbol [►/II] versehen.



   Die [►/II]-Taster-Anzeige leuchtet.
3. **Sie können das Abspieltempo wie folgt verändern:**
   • Drücken Sie den TEMPO [◄]- oder [►]-Taster.



NOTE

Bei MP3- oder WAV-Daten kann die Audioqualität bei Verändern des Tempos beeinträchtigt werden.

   • Nur für SMF-Songs: Drücken Sie den [TAP TEMPO]-Taster mindestens 3x im gewünschten Tempo. Der BK-7m errechnet automatisch das entsprechende Abspieltempo.



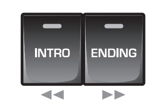
NOTE

Wenn Sie beide TEMPO [◄] und [►]-Taster gleichzeitig drücken, wird wieder das ab Werk vopreingestellte STANDARD-Tempo des entsprechenden Music Styles abgerufen.

4. **Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Playback zu unterbrechen.**
   Die Anzeige des [►/II]-Tasters erlischt.
5. **Drücken Sie erneut den [►/II]-Taster, um das Playback fortzusetzen.**
6. **Drücken Sie den [SYNC START]-Taster (■), um das Playback zu stoppen.**

Mit den folgenden Taster können Sie das Song-Playback steuern (beachten Sie die Symbole, die unterhalb der Taster aufgedruckt sind):







Taster	Beschreibung
[►/II]	Startet bzw. unterbricht das Song-Playback
[■]	Stoppt das Song-Playback
[◄◄]	Zurücksetzen der Song-Position
[►►]	Vorsetzen der Song-Position

11. Weitere Funktionen

Verändern der Tonart

Sie können die Tonhöhe der Sounds des BK-7m in Halbtonschritten verändern.

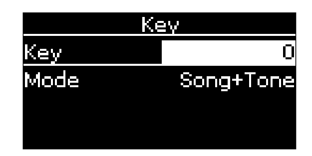
NOTE

Wenn Sie die Echtzeit-Parts transponieren, wird das Playback des Music Styles ebenfalls transponiert.

1. Drücken Sie den [KEY]-Taster.



Im Display erscheint:



In der “Key”-Zeile sehen Sie den aktuellen Transponierwert. Darunter ist der aktuell eingestellte Transonier-Modus sichtbar.

2. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschte Transponierwert (“Key”).

3. Drücken Sie das Rad, um die Einstellung zu bestätigen.

“Key”-Einstellung
–6~0~+5 (Halbtöne)

Wenn ein anderer Wert als "0" gewählt ist, leuchtet die [KEY]-Anzeige.

NOTE

Sie können auch die Tonhöhe des Audiosignals verändern, das über die AUDIO INPUT-Buchsen empfangen wird (siehe “Audio in Transpose” auf S. 62).

4. Wenn Sie den Transponier-Modus verändern möchten, gehen Sie wie folgt vor:

(a) Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das “Mode”-Feld aus, und drücken Sie das Rad.

(b) Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Transponier-Modus aus, und drücken Sie das Rad.

Mode	Beschreibung
Song	Nur das Song-Playback wird transponiert.
Part	Nur die Echtzeit-Parts werden transponiert.
Song + Part	Sowohl das Song-Playback als auch die Echtzeit-Parts werden transponiert.

Verändern der Oktavlage

Sie können die Echtzeit-Parts (UP1, UP2, LWR und MBS) oktavieren.

1. Drücken Sie den [OCTAVE]-Taster.



Im Display erscheint:



Im Display wird die aktuelle Oktavlage der vier Echtzeit-Parts angezeigt.

2. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Echtzeit-Part aus.

3. Drücken Sie das Rad, und wählen Sie mit dem Rad die gewünschte Oktavlage.

“Octave”-Einstellung
–4~0~+4

Die Funktionen Track Mute' und 'Center Cancel'

Mit dieser Funktion können Sie beim Abspielen von Audiodaten (WAV bzw. mp3) die Lautstärke des Signals in der Mitte des Stereofeldes (z.B. der Gesang oder ein Gitarren-Solo) auf ein Minimum reduzieren und im Idealfall sogar vollständig ausblenden. Bei Standard MIDI Files können Sie die Melodiestimme und bei Music Styles einzelne Spuren stummschalten.

1. **Wählen Sie den gewünschten Song (SMF oder Audio) bzw. Music Style aus.**
2. **Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um das Playback zu starten.**
3. **Drücken Sie den [TRACK MUTE] (CENTER CANCEL)-Taster, so dass die Anzeige leuchtet).**



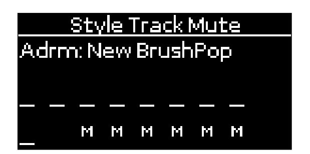
Die "Track Mute"- bzw. "Center Cancel"-Funktion wird eingeschaltet.

File Type	Function	Beschreibung
Music Style	Track Mute	Diverse Spuren sind stummgeschaltet (Voreinstellung: AC1~AC4).
SMF	Track Mute	Ein Part des Standard MIDI Files wird stummgeschaltet (Voreinstellung: MIDI-Kanal 4).
Audio (mp3, wav)	Center Cancel	Das Signal in der Mitte des Stereofeldes wird auf ein Minimum reduziert und im Idealfall sogar vollständig ausgeblendet.

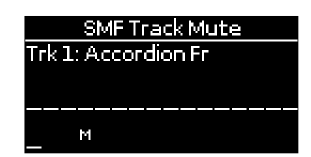
4. **Drücken Sie erneut den [TRACK MUTE] (CENTER CANCEL)-Taster, so dass dessen Anzeige erlischt.**
   Die "Track Mute"- bzw. "Center Cancel"-Funktion ist ausgeschaltet.

Auswahl der Spur eines SMF-Songs bzw. Music Styles, die stummgeschaltet werden soll

1. **Wählen Sie den gewünschten Music Style bzw. SMF-Song aus.**
2. **Halten Sie den [TRACK MUTE] (CENTER CANCEL)-Taster gedrückt.**
   Alternative. Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Performance Edit" → "Style/SMF Track Mute".
   Im Display erscheint eine Anzeige ähnlich der Folgenden:



...oder:

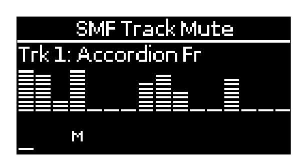


Die Parts, für die kein Level Meter ausschlägt, sind stummgeschaltet (oder besitzen keine Spieldaten).

3. **Bewegen Sie den Cursor mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad auf die gewünschte Spur.**
   Der Name des Klangs der gewählten Spur erscheint oben rechts im Display.
4. **Drücken Sie das Rad, um die Spur zu selektieren.**
5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Einstellung, und drücken Sie das Rad, um die Einstellung zu bestätigen.**

Display-Anzeige	
<keine Anzeige>	Die Spur wird abgespielt.
M	Die Spur ist stummgeschaltet (M = Mute).

6. **Wenn Sie die neue Einstellung sichern möchten, lesen Sie den Abschnitt "Save Global" auf S. 63.**
   Die Level Meter der stummgeschalteten Parts sind nicht mehr aktiv.



Wenn Sie die geänderten Einstellungen nicht sichern möchten, halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Der Split-Modus

Im Split-Modus werden unterhalb des Splitpunktes empfangene Noten an die Parts MBS, LWR und NTA (Note-to-Arranger) und oberhalb des Splitpunktes empfangene Noten an die Parts UP2 und UP1 geleitet.

Voraussetzung ist, dass das MIDI-Steuerintrument alle Noten auf dem gleichen MIDI-Kanal überträgt und der BK-7m nur auf einem MIDI-Kanal empfängt (siehe "Wizard Connection MIDI-Kanal-Einstellungen" auf S. 26). Daher macht der Split-Modus nur Sinn, wenn Sie den BK-7m mit einem Digital Piano oder einem MIDI-Keyboard verbunden haben, das nur eine Zone besitzt.

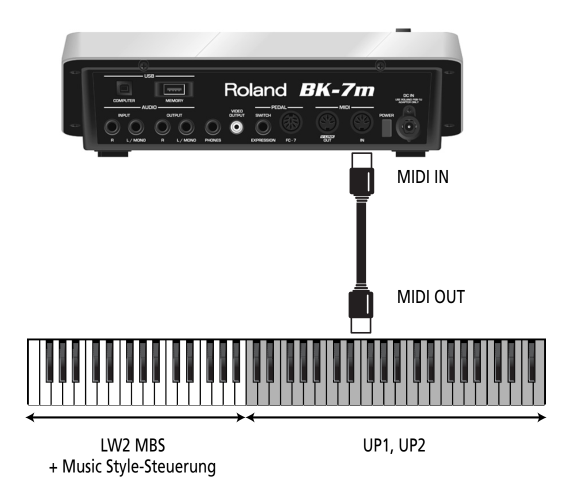
NOTE

Für die meisten Anwendungen ist der Splitpunkt auf "60 (C4)" voreingestellt. Wenn Sie aber z.B. "DIGITAL PIANO" auswählen (siehe S. 22), wird der Splitpunkt auf "54 (F#3)" gesetzt. Sie können den Splitpunkt auch manuell einstellen (siehe "Split Point" auf S. 58).

1. **Drücken Sie den [SPLIT]-Taster, so dass die Taster-Anzeige leuchtet.**



Der Split-Modus ist aktiviert. Die Noten unterhalb des Splitpunktes (siehe "Split" auf S. 50) steuern das Music Style-Playback sowie die Parts MBS und/oder-LWR (wenn diese eingeschaltet sind). Die Noten oberhalb des Splitpunktes steuern die Parts UP1 und/oder UP2.



Im Split-Modus wird der "Type" -Parameter (siehe S. 58) automatisch auf "Intelligent" gesetzt.

NOTE

Hinweise zur Auswahl der Echtzeit-Parts finden Sie auf Seite 27.



Sie können für den LWR-Part eine "Hold"-Funktion aktivieren. Siehe "Lower Hold" auf S. 58.

2. **Drücken erneut den [SPLIT]-Taster.**
   Der Split-Modus wird wieder ausgeschaltet, die [SPLIT]-Anzeige erlischt, und die Akkorderkennung wird auf "Pianist" gesetzt (siehe "Type" auf S. 58).
   Im "Pianist"-Modus erkennt die Begleitung gespielte Akkorde auf der gesamten Tastatur. Sie müssen für einen Akkordwechsel mindestens einen Dreiklang in Dur oder Moll spielen.

Das Metronom

Der BK-7m besitzt ein internes Metronom.

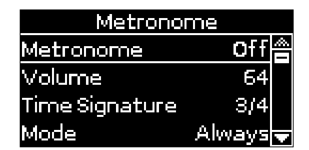
NOTE

Wenn der Music Style bzw. das SMF Song-Playback gestoppt ist, blinkt die Anzeige des [TAP TEMPO]-Taster blau und zeigt das aktuell eingestellte Tempo ein.

1. **Halten Sie den [TAP TEMPO]-Taster gedrückt.**



Im Display erscheint:



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das "Metronome"-Feld aus.**
3. **Drücken Sie das Rad, um den Wert zu selektieren.**
4. **Wählen Sie mit dem Rad die Einstellung "On", und drücken Sie das Rad, um die Einstellung zu bestätigen.**
   Das Metronom beginnt zu spielen.

NOTE

Das Metronom steht bei Abspielen einer Audiodatei (mp3 oder WAV) nicht zur Verfügung.

Für das Metronom können die folgenden Parameter eingestellt werden:

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Metronome	Off, On	schaltet das Metronom ein bzw. aus
Volume	0~127	Lautstärke des Metronoms
Time Signature	1~32/16, 8, 4, 2	Taktart des Metronoms
Mode	Always, Play	**Always**: Das Metronom spielt auch nach Stoppen des Song-Playbacks weiter. **Play**: Das Metronom wird nur während des Music Style- bzw. Song-Playbacks gespielt.
Count In	Off, 1bar, 2bar	**Off**: Das Metronom spielt keinen Vorzähler vor dem Music Style- bzw. Song-Playback. **1bar**: Das Metronom spielt einen 1-taktigen Vorzähler vor dem Music Style- bzw. Song-Playback. **2bar**: Das Metronom spielt einen 2-taktigen Vorzähler vor dem Music Style- bzw. Song-Playback. (Diese Funktion steht für Audiodaten nicht zur Verfügung.)

NOTE

Sie können die "Metronome"-Seite auch wie folgt aufrufen: Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Global" → "Metronome".

12. Die Performance-Liste

Performance/Music Assistant Info

Die “Performance-Liste” beinhaltet bis zu 999 Einträge für Performance-Speicher.

Jeder Performance-Speicher besitzt Einstellungen für den gewählten Music Style oder Song spwie weitere Einstellungen für den Music Style bzw. Song wie z.B. INTRO/ ENDING-Status, ausgewählte VARIATION, usw. (siehe “Die Performance Edit-Parameter” auf S. 50).

Die Performance-Listen werden immer auf dem angeschlossenen USB-Speicher gesichert.

Sie können z.B. meherere Performance-Speicher für einen Song anlegen und damit schnell Variationen des entsprechenden Songs aufrufen.

NOTE

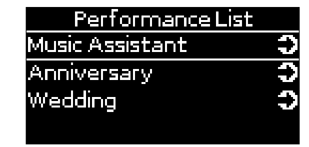
Der BK-7m besitzt im internen Speicher eine Performance-Liste mit der Bezeichnung “Music Assistant”. Diese kann nicht gelöscht bzw. verändert werden.

Laden einer Performance/Music Assistant-Liste

1. **Schalten Sie den BK-7m ein.**
   Siehe Seite 19.
2. **Schließen Sie den USB-Speicher am BK-7m an.**
3. **Drücken Sie den PERFORMANCE [LIST]-Taster.**



Im Display erscneint nun eine Abfolge der auf dem USB-Speicher gefundenen Performance-Listen (die interne “Music Assistant”-Liste steht immer oben in der Liste).



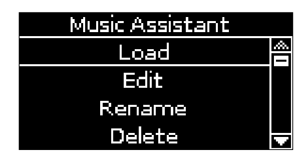
NOTE

Wenn bereits eine Performance-Liste geladen wurde, erscheinen im Display die einzelnen Performance-Speicher dieser Liste. Wenn Sie eine andere Performance-Liste laden möchten, drücken Sie erneut den PERFORMANCE [LIST]-Taster, und fahren Sie mit Schritt (4) fort.

NOTE

Wenn der USB-Speicher keine Performance-Listen beinhaltet bzw. der USB-Speicher nicht korrekt angeschlossen ist, wird die interne “Music Assistant”-Liste angezeigt.

4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Performance-Liste aus.**
5. **Drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
   (Beispiel: die interne “Music Assistant”-Liste). Im Display erscheint:



6. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Load” aus, und drücken Sie das Rad.**
   Im Display sehen Sie nun die einzelnen Performance-Speicher der gewählten Liste.



Wenn Sie eine andere Performance-Liste aufrufen möchten, drücken Sie erneut den PERFORMANCE [LIST]-Taster.

Aufrufen eines Performance/Music Assistant-Speichers aus der Liste

1. **Wenn im Display noch keine Liste der einzelnen Performance/Music Assistant-Speicher angezeigt wird, drücken Sie den PERFORMANCE [LIST]-Taster.**



(Beispiel: der Inhalt der internen “Music Assistant”-Liste)

2. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Speicher aus, und drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.



Der PERFORMANCE [LIST]-Taster leuchtet und zeigt damit an, dass der BK-7m die Einstellungen der aktuellen Performance verwendet. Der Performance-Name wird invertiert angezeigt.



Mit dem neu gewählten Performance-Speicher sind auch ein Music Style bzw. Song sowie die Einstellungen für Taster wie [SYNC START] usw. aufgerufen.

Sie können während des Playbacks eines Styles oder Songs einen neuen Performance/Music Assistant-Speicher aufrufen.

3. Drücken Sie so oft den [EXIT]-Taster, bis das Haupt-Display erscheint.
Drücken Sie erneut den PERFORMANCE [LIST]-Taster, um die Abfolge der einzelnen Speicher anzeigen zu lassen.

Suchen von Performance-Speichern

Sie können Performance-Speicher nach Anfangsbuchstaben suchen. Dieses ist auch während des laufenden Playbacks eines Songs bzw. Music Styles möglich.

1. Stellen Sie sicher, dass im Display die Liste der einzelnen Performance-Speicher angezeigt wird, und halten Sie den [PERFORMANCE [LIST]-Taster gedrückt.



Die Taster-Anzeige blinkt, und der Cursor befindet sich auf dem ersten Performance-Speicher, der mit "A" beginnt.



2. Drücken Sie erneut den PERFORMANCE [LIST]-Taster, um den ersten Performance-Speicher aufzurufen, der mit "B" beginnt.
Wiederholen Sie diesen Vorgang nach Bedarf für weitere Anfangsbuchstaben ("C", "D", "E" usw.).

3. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Performance-Speicher aus, und drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.



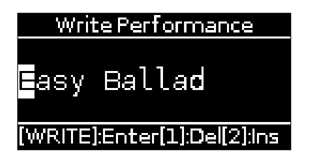
4. Halten Sie erneut den PERFORMANCE [LIST]-Taster gedrückt, um die Suchfunktion zu beenden.

Sichern von Einstellungen in einem Performance-Speicher

1. **Wählen Sie einen Music Style oder Song aus.**
2. **Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor.**
   Beispiel: Auswahl der Klänge, für die Realtime-Parts, Aktivieren des [INTRO]-Tasters, usw..
3. **Drücken Sie den [WRITE]-Taster, um die "Write Performance"-Seite anzuwählen.**



Die Anzeige des [WRITE]-Tasters blinkt und im Display erscheint eine Anzeige ähnlich der Folgenden:



In der Voreinstellung wählt der BK-7m den Namen des aktuell gewählten Music Styles bzw. Songs. Wenn Sie diesen beibehalten möchten, fahren Sie direkt mit Schritt (7) fort.

4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Zeichen aus, und drücken Sie das Rad.**
5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die nächste Position in der Namenzeile aus, und drücken Sie das Rad.**



6. **Wiederholen Sie die Schritte (4) und (5) so oft, bis der gewünschte Name vollständig eingegeben ist.**

NOTE

Durch Drücken des ONE TOUCH [1]-Tasters wird das ausgewählte Zeichen gelöscht. Drücken des [2]-Tasters fügt ein Zeichen ein.

7. **Drücken Sie den [WRITE]-Taster, um die Einstellungen in einem neuen Performance-Speicher zu sichern.**
   Der neu erzeugte Performance-Speicher wird an das Ende der ausgewählten Performance-Liste angefügt (siehe "Laden einer Performance/Music Assistant-Liste" auf S. 41).

NOTE

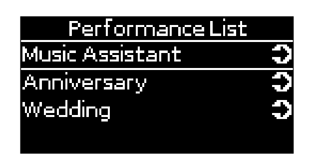
Wenn nach Einschalten des BK-7m noch keine Performance-Liste ausgewählt wurde, wird mit diesem Vorgang eine neue Performance-Liste erstellt und der gesicherte Performance-Speicher ist der erste Eintrag in dieser Liste.

Weitere Performance List-Funktionen

1. **Schließen Sie einen USB-Speicher am BK-7m an, auf dem mindestens eine Performance-Liste gesichert ist.**



2. **Drücken Sie den PERFORMANCE [LIST]-Taster.**
   Im Display werden alle Performance-Listen des angeschlossenen USB-Speichers angezeigt.



3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Performance-Liste aus, und drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
   Im Display sehen Sie nun die folgenden Optionen:

Function	Beschreibung
Load	Laden der gewählten Performance/Music Assistant-Liste.
Edit*	Verändern der gewählten Performance/ Music Assistant-Liste ("Delete", "Move").
Rename*	Umbenennen der gewählten Performance/ Music Assistant-Liste.
Delete*	Löschen der gewählten Performance/ Music Assistant-Liste.
Make New	Erstellen einer neuen (leeren) Performance- Liste.

[*] Steht nicht zur Verfügung, wenn bei Schritt (3) die Music Assistant-Liste gewählt wurde

4. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Option aus, und drücken Sie das Rad.
Informationen zur Option "Load" finden Sie unter "Laden einer Performance/Music Assistant-Liste" auf S. 41.

Bei Auswahl von 'Edit'

Sie haben die folgenden Möglichkeiten.

Vorgang	Beschreibung
Delete	Löschen des ausgewählten Performance-Speichers aus der Liste.
Move	Verändern der Position eines Performance-Speichers in der Reihenfolge der Liste.
Save	Sichern der geänderten Liste.

■ Delete (Löschen)

1. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Performance-Speicher aus.

2. Drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.



3. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Delete", und drücken Sie das Rad.
Im Display erscheint:



4. Wählen Sie mit dem Rad die Option "YES", um den gewählten Performance-Speicher zu löschen.
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie die Option "NO".

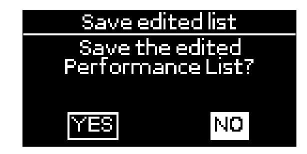
5. Drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.
Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung.
Wenn Sie weitere Performance-Speicher löschen möchten, drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, und wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt (3).

Sichern der geänderten Performance-Liste

6. Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.

7. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Save", und drücken Sie erneut das Rad.
Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung.

8. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um den Edit-Modus zu verlassen.
Wenn Sie die geänderte Performance-Liste noch nicht gesichert haben, fragt der BK-7m, wie Sie verfahren möchten.



9. Wählen Sie mit dem Rad die Option "YES", um die Einstellungen zu sichern.
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie die Option "NO".

10. Drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.

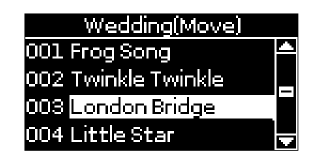
■ Move (Verändern der Position in der Liste)

1. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Performance-Speicher aus.

2. Drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.



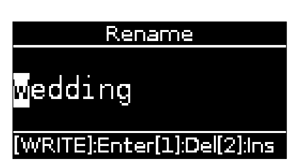
3. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Move", und drücken Sie das Rad.
Im Display erscheint:



4. Bewegen Sie den ausgewählten Performance-Speicher durch Drehen des Rads an die neue Position, und drücken Sie das Rad.
Wenn Sie weitere Performance-Speicher in der Position verschieben möchten, drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, und wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt (4).

'Rename' (Umbenennen)

Im Display erscheint:



In diesem Menü können Sie den Namen der gewählten Performance-Liste ändern.

1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Zeichen aus, und drücken Sie das Rad.**
   Durch Drücken des ONE TOUCH [1]-Tasters wird das ausgewählte Zeichen gelöscht. Drücken des [2]-Tasters fügt ein Zeichen ein.
2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die nächste Position in der Namenzeile aus, und drücken Sie das Rad.**
3. **Wiederholen Sie die Schritte (1) und (2), um den Namen vollständig einzugeben.**
4. **Drücken Sie den [WRITE]-Taster, um die Performance-Liste mit der neuen Bezeichnung zu sichern.**
   Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung.
   Danach erscheinen wieder die auf dem USB-Speicher gesicherten Performance-Listen.
   Wenn sich auf dem USB-Speicher bereits eine gleichnamige Datei befindet, fragt der BK-7m, wie Sie verfahren möchten.
   "YES": Die alte Datei wird durch die neue, gleichnamige Datei ersetzt.
   "NO": Der Vorgang wird abgebrochen, und es wird wieder das Display angewählt, in dem Sie den Namen ändern können.

'Delete' (Löschen)

Mit dieser Funktion können Sie die ausgewählte Performance-Liste löschen. Im Display erscheint:



1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "YES", und drücken Sie das Rad, um die Performance-Liste zu löschen.**
   Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie die Option "NO".
   Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung.
   Danach erscheinen wieder die auf dem USB-Speicher gesicherten Performance-Listen.

'Make New'

Mit dieser Funktion können Sie eine neue Performance-Liste erstellen. Im Display erscheint:



Wenn Sie diese Bezeichnung beibehalten möchten, fahren Sie direkt mit Schritt (4) fort. Falls Sie den Namen ändern möchten, gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor.

1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Zeichen aus, und drücken Sie das Rad.**
   Durch Drücken des ONE TOUCH [1]-Tasters wird das ausgewählte Zeichen gelöscht. Drücken des [2]-Tasters fügt ein Zeichen ein.
2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die nächste Position in der Namenzeile aus, und drücken Sie das Rad.**
3. **Wiederholen Sie die Schritte (1) und (2), um den Namen vollständig einzugeben.**
4. **Drücken Sie den [WRITE]-Taster, um die Performance-Liste mit der neuen Bezeichnung zu sichern.**
   Wenn sich auf dem USB-Speicher bereits eine gleichnamige Datei befindet, fragt der BK-7m, wie Sie verfahren möchten.
   "YES": Die alte Datei wird durch die neue, gleichnamige Datei ersetzt.
   "NO": Der Vorgang wird abgebrochen, und es wird wieder das Display angewählt, in dem Sie den Namen ändern können.



Die neu erstellte Performance-Liste wird im Ordner "My Performances" des USB-Speichers abgelegt. Sollte dieser Ordner noch nicht vorhanden sein, wird er bei Erstellen der neuen Performance-Liste automatisch erstellt.

13. Aufnahme des eigenen Spiels als Audiodatei

Sie können alle mit dem BK-7m erzeugten Signale (Song/Music Style-Playback, das eigene Spiel und weitere Audiosignale wie z.B. Ihren Gesang als Audiodatei aufzeichnen. Lediglich das Metronomsignal wird nicht mit aufgenommen.

Sie können zusätzlich die Ausgänge eines Mixers mit dem AUDIO INPUT-Anschluss des BK-7m verbinden und auch die am Mixer anliegenden Signale mit dem BK-7m aufzeichnen.

Das Gesamtsignal wird im WAV-Audioformat direkt auf einem am BK-7m angeschlossenen USB-Speicher aufgenommen und kann mithilfe eines Rechners auf eine CD gebrannt werden.

NOTE

Verwenden Sie für die Aufzeichung vorzugsweise den Roland USB-Speicher M-UF2G (2GB).

Die Aufnahme

NOTE

Die folgenden Bedienschritte basieren darauf, dass der Parameter "REC Audio Sync" (Seite 62) aktiviert ist.

1. **Schließen Sie den USB-Speicher an.**
   Note: Verwenden Sie vorzugsweise die von Roland empfohlenen USB-Speicher, da nur für diese ein reibungsloser Betrieb gewährleistet werden kann.
2. **Bereiten Sie alles für die Aufnahme vor.**
   - Wählen Sie den gewünschten Song bzw. Music Style aus.
   - Stellen Sie die Lautstärken und Effekte ein.
3. **Stellen Sie mit dem BALANCE-Regler die Lautstärke-Balance zwischen Music Style/ Song und the Echtzeit-Parts ein.**
   Mit dem [AUDIO IN]-Regler können Sie die Lautstärke des externen Audio-Eingangssignals anpassen.
4. **Drücken Sie den [AUDIO REC]-Taster, so dass die Taster-Anzeige blinkt.**



NOTE

Wenn Sie den [AUDIO REC]-Taster versehentlich gedrückt haben, halten Sie diesen gedrückt, bis dessen Anzeige erlischt.

5. **Drücken Sie den [START/STOP]-Taster.**



Die Anzeigen der Taster [AUDIO REC] und [START/ STOP]-Taster leuchten, und sowohl die Song/Music Style-Wiedergabe als auch die Aufnahme werden gestartet. Alle ab diesem Zeitpunkt erzeugten Signale werden aufgenommen.

6. **Wenn die Aufnahme beendet werden soll, drücken Sie den [AUDIO REC] oder [START/ STOP]-Taster.**
   Die folgende Display-Anzeige erscheint:



Sie können nun:

(a) Den Song neu benennen und sichern
→ "Sichern der Aufnahme als Audiodatei"

(b) Den Song mit dem vom BK-7m vogegebenen Namen ("My recording001") sichern
→ Drücken Sie dafür den [WRITE]-Taster. Nach kuzer Zeit erscheint wieder das Haupt-Display. Die Audiodatei wurde im Ordner "My Recordings" abgelegt.

(c) Die Aufnahme löschen.
→ Drücken Sie dafür den [EXIT]-Taster. Im Display erscheint:



→ Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option "YES", und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um den Vorgang auszuführen.

Note: Wenn Sie "NO" auswählen, haben Sie danach wieder die Auswahl zwischen den Möglichkeiten (a) und (b).

Abspielen der Aufnahme

Wenn Sie oben eine der Möglichkeiten (a) oder (b) gewählt haben, können Sie die Aufnahme wie folgt abhören.

1. **Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Aufnahme abzuspielen.**
   Falls die Lautstärke der Aufnahme zu niedrig bzw. zu hoch ist, können Sie den Aufnahmepegel vor einer erneuten Aufnahme mithilfe des Parameters "REC Audio Level" anpassen ([MENU]-Taster → "Global"→ "Utility"→ "REC Audio Level" auf S. 62).

   Note: Der BK-7m ermöglicht auch, dass die Aufnahme bereits vor Beginn des Song-Playbacks aktiviert wird ([MENU]-Taster → "Global"→ "Utility"→ "REC Audio Sync" auf S. 62).

Sichern der Aufnahme als Audiodatei

Nach Stoppen der Aufnahme erscneint die folgende Anzeige im Display:

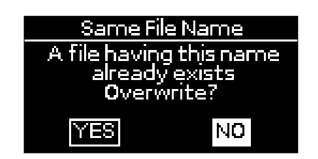


1. **Wenn Sie die Aufnahme neu benennen möchten, fahren Sie mit Schritt (2) fort.**
   Wenn der vom BK-7m vorgegebene Name unverändert bleiben soll, drücken Sie den [WRITE]-Taster (siehe Schritt (5) unten).
2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Zeichen für die aktuell gewählte Cursor-Position aus, und drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Position in der Zeile aus, und drücken Sie das Rad.**



Durch Drücken des ONE TOUCH [1]-Tasters wird das Zeichen an der ausgewählten Position gelösch, durch Drücken des ONE TOUCH [2]-Tasters wird ein Zeichen eingefügt.

4. **Wiederholen Sie die Schritte (2) und (3) nach Bedarf.**
5. **Drücken Sie den [WRITE]-Taster (die Anzeige blinkt), um die Audiodatei mit dem eingegebenen Namen zu sichern und wieder das Haupt-Display anzuwählen.**
   Wenn sich auf dem USB-Speicher bereits eine gleichnamige Datei befindet, werden Sie gefragt, ob diese überschrieben werden soll:



Wenn Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option "YES" wählen und dann das Rad drücken, wird die alte Datei durch die neue Datei ersetzt.

Wenn Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option "NO" wählen und dann das Rad drücken, können Sie die Bezeichnung ändern und danach durch Drücken des [WRITE]-Tasters sichern.

Die gespeicherte Audiodatei wird im Ordner "My Recordings" des USB-Speichers abgelegt.

14. Die Cover-Funktion für Music Styles und SMF-Songs

Mithilfe der Cover-Funktion können Sie die Orchestrierung von Music Styles oder SMF Songs verändern und die neue Version auf einem USB-Speicher sichern.

Funktion Music Style Cover bzw. SMF Cover

→ steht nur für Music Styles Standard MIDI Files zur Verfügung

Die COVER-Funktion ermöglicht die Veränderung der Soundauswahl für einen Music Style bzw. ein Standard MIDI File. Auch wenn das Arrangement nicht geändert wird, wird der Charakter des Songs nachhaltig durch das Wechseln der Sounds beeinflusst.

1. **Wählen Sie den gewünschten Music Style bzw. SMF Song aus.**
   Siehe “Auswahl eines Songs oder Music Styles des USB-Speichers” auf S. 35.
2. **Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um das Playback zu starten.**



3. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**

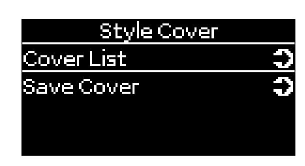


Im Display erscheint:

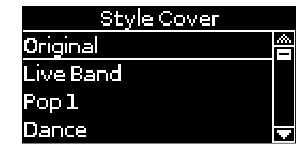


4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Cover (Style/SMF)“ aus, und drücken Sie das Rad.**

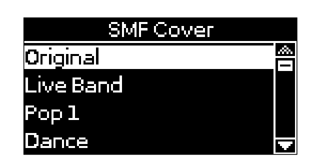
Im Display erscheint:



5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Cover List” aus, und drücken Sie das Rad.**
   Im Display erscheint...



...oder:



6. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad eine der 30 Voreinstellungen aus.**

Presets
Original, Live Band, Pop1, Dance, Acoustic1, Ethnic, Hard Rock, Pop2, Techno, Rock1, Oriental 1, A Cappella, Rock 2, House, Classic, Vocal Pop, Oriental 2, Vocal Rock, Acustic 2, Guitars, Jungle, Traditional, Celtic, Vocal Dance, Funky, Brass Band, Hip Pop, Vocal Ac., New Age, Vocal Or.

Bei “Original” sind die originalen Einstellungen des selektierten Music Styles bzw. Songs ausgewählt.

7. **Spielen Sie den selektierten Music Style bzw. Song mit der aktuell gewählten Einstellung.**
8. **Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, können Sie diese auf dem USB-Speicher sichern (siehe nachfolgenden Abschnitt).**

NOTE

Die “Cover”-Einstellungen werden nur vom BK-7m erkannt und werden von anderen Sequenzer-Programmen ignoriert.

Sichern der Änderungen eines Music Styles oder SMF-Songs

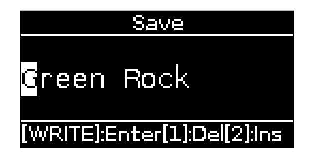
1. **Wählen Sie die gewünschten “Cover”-Einstellungen.**
   Siehe “Funktion Music Style Cover bzw. SMF Cover” auf S. 48.
2. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das vorherige Menu anzuwählen.**



3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Save Cover” aus, und drücken Sie das Rad.**
   Im Display wird der Inhalt des aktuell gewählten Ordners des USB-Speichers angezeigt.
4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Ordner aus, und drücken Sie das Rad.**



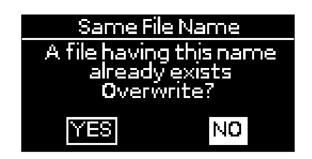
5. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur nächst höheren Ebene zu gelangen.**
6. **Drücken Sie den [WRITE]-Taster (die Anzeige blinkt).**
   Im Display erscheint:



   Der BK-7m wählt automatisch den Namen des gewählten Music Styles oder Songs. Wenn Sie diese Bezeichnung behalten möchten, können Sie direkt mit Schritt (10) fortfahren.
7. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Position aus, und drücken Sie das Rad.**
8. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Zeichen aus, und drücken Sie das Rad.**
   Durch Drücken des ONE TOUCH [1]-Tasters wird das ausgewählte Zeichen gelöscht. Drücken des [2]-Tasters fügt ein Zeichen ein.
9. **Wiederholen Sie die Schritte (7)~(8), um den Namen vollständig einzugeben.**
10. **Drücken Sie den [WRITE]-Taster, um die geänderten Einstellungen zu sichern.**

Im Display erscheint kurz eine Bestätigungs-Meldung und dann wieder die “Style Cover”-Seite.

Wenn sich auf dem USB-Speicher bereits eine gleichnamige Datei befindet, werden Sie gefragt, ob Sie diese überschreiben möchten.



Falls ja: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “YES”.

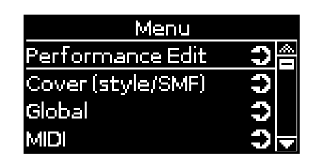
Falls nein: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “NO”, und verändern Sie den Namen.

15. Die Menu-Parameter

Über den [MENU]-Taster erreichen Sie weitere Parameter, welche die Funktionsweise des BK-7m bestimmen.

Vorgang

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.**
Im Display erscheint:



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus.**



Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

Parametergruppe	Beschreibung
Performance Edit	Einstellen verschiedener Klang- und Effekt-Parameter für die Echtzeit-Parts, den gewählten Music Style, das Backing usw.. Diese Einstellungen können in einem Performance-Speicher gesichert werden. Siehe "Die Performance Edit-Parameter".
Cover (Style/ SMF)	Verändern der Orchestrierung des gewählten Music Styles oder Songs. Siehe Seite 48.
Global	Parameter, die alle Bereiche des BK-7m betreffen (siehe S. 60).
MIDI	Die MIDI-Parameter desBK-7m (siehe S. 64).
Wizard Connection	Siehe auch **"Die Wizard Connection-Funktion" auf S. 22**
Mastering Tools	Einstellungen für den Compressor und Equalizer (siehe S. 69).
Makeup Tools	Ermöglicht das Editieren von Music Styles bzw. Standard MIDI Files. Siehe Seite 72.
Visual Control	Ermöglicht das Einstellen der MIDI Visual Control- bzw. V-LINK-Funktionen (siehe S. 78).
Factory Reset	Ermöglicht das Abrufen der Werksvoreinstellungen des BK-7m (siehe S. 79).
Format USB Device	Ermöglicht das Formatieren des externen USB-Speichers (siehe S. 79).

3. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad um die gewünschte Display-Seite aufzurufen, verändern Sie die Wert des ausgewählten Parameters durch Drehen des Rads, und drücken Sie erneut das [CURSOR/VALUE]-Rad, um den Vorgang zu bestätigen.**

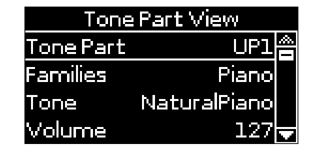
Die Performance Edit-Parameter

Die folgenden Parameter können für jeden Performance-Speicher individuell eingestellt werden.

Parameter/Gruppe	Beschreibung
Tone Part View	Editieren von Klang-Einstellungen. Siehe Seite 50.
Tone Part Effects	Effekt-Parameter für die Echtzeit-Parts (MBS, LWR, UP2, UP1). Siehe Seite 54.
Style Parts	Parameter für die Music Style-Parts. Siehe Seite 57.
Split	Split-Parameter. Siehe Seite 58.
Key	Parameter für die Transponierung. Siehe Seite 37. Sie erreichen diesen Parameter auch durch Drücken des [KEY]-Tasters.
Arranger Setting	Bestimmt, wie die Akkorderkennung arbeitet Siehe Seite 58.
Melody Intelligent	Melody Intelligence-Parameter. Siehe Seite 59.
Save As Default	Ermöglicht das Speichern der "Performance Edit"-Einstellungen, die nach Einschalten des BK-7m automatisch aufgerufen werden sollen.

Tone Part View-Parameter

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Performance Edit" → "Tone Part View".



1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Echtzeit-Part aus (MBS, LWR, UP2, UP1).**
2. **Wählen Sie mit dem Rad den gewünschten Parameter aus.**
   Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

Families
Bestimmt die Klanggruppe. Auf Seite 87 finden Sie eine Liste der verfügbaren Tones und Drum Sets.

Drücken Sie nach Auswahl der Klanggruppe das [CURSOR/VALUE]-Rad, und wählen Sie einen Klang innerhalb der Gruppe aus.

Parameter	Beschreibung
Families	Die Klänge sind auf 16 Gruppen verteilt: Piano, Guitar, Bass, Strings usw..

Tone
Bestimmt den Klang bzw. das Drum Set. Auf Seite 87 finden Sie eine Liste der verfügbaren Tones und Drum Sets.

Um eine andere Klanggruppe auszuwählen, drücken Sie nach Auswahl eines Klangs das [CURSOR/VALUE]-Rad.

Parameter	Beschreibung
Tone	Bestimmt den Klang bzw. das Drum Set.

Volume
Bestimmt die Lautstärke des Echtzeit-Parts. Bei "0" ist dieser stummgeschaltet.

Parameter	Einstellung
Volume	0~127

Reverb Send
Bestimmt die Hall-Lautstärke.

Parameter	Einstellung
Reverb Send	0~127

Chorus Send
Bestimmt die Chorus-Lautstärke.

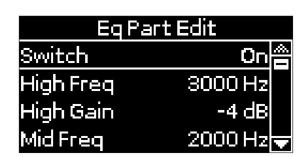
Parameter	Einstellung
Chorus Send	0~127

Panpot
Bestimmt die Stereo-Position des Echtzeit-Parts. Bei "0" ist die Mitte des Stereofeldes ausgewählt.

Parameter	Einstellung
Panpot	L63~0~R63

EQ Part Edit

1. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "EQ Edit Part"-Seite aufzurufen.**



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus, und stellen Sie dessen Wert ein.**
   Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Switch	Off, On	Schaltet den Equalizer ein bzw. aus.
High Freq	1500Hz, 2000Hz, 3000Hz, 4000Hz, 6000Hz, 8000Hz, 12000Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der hohen Frequenzen (Shelving Filter).
High Gain	–15~+15dB	Bestimmt die Lautstärke der hohen Frequenzen.
Mid Freq	200~8000Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der mittleren Frequenzen (Peaking Filter).
Mid Gain	–15~+15dB	Bestimmt die Lautstärke der mittleren Frequenzen.
Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Bestimmt die Bandbreite (Güte) des Mid Freq-Bandes. Je niedriger der Wert, desto mehr werden benachbarte Frequenzen mit beeinflusst.
Low Freq	90, 150, 180, 300, 360, 600Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der tiefen Frequenzen (Shelving Filter).
Low Gain	–15~+15dB	Bestimmt die Lautstärke der tiefen Frequenzen.

3. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um die "EQ Part Edit"-Seite wieder zu verlassen.**

Mfx
Der BK-7m besitzt einen Multieffekt-Prozessor ("Mfx") für die Echtzeit-Parts. Sie können pro Echtzeit-Part bestimmen, ob dieser mit Multieffekt (On) oder ohne Multieffekt (Off) ausgegeben wird.

Parameter	Einstellung
Mfx	Off, On

Expression Pedal
Bestimmt, ob ein Echtzeit-Part auf Bewegungen eines am SWITCH/EXPRESSION-Anschluss angeschlossenen Expression-Pedals reagiert (On) oder nicht (Off).

Parameter	Einstellung
Expression Pedal	Off, On

Hold Pedal
Bestimmt, ob ein Echtzeit-Part auf Betätigungen eines am SWITCH/EXPRESSION-Anschluss angeschlossenen Haltepedals (CC64) reagiert (On) oder nicht (Off).

Bei "Auto" reagiert der entsprechende Echtzeit-Part nur dann auf Hold-Meldungen, wenn dieser entweder der gesamten Tastatur oder im Split-Modus dem Bereich oberhalb des Splitpunktes zugeordnet ist.

Parameter	Einstellung
Hold Pedal	Auto, On, Off

Octave Shift
Bestimm die Oktavlage des Echtzeit-Parts.

Parameter	Einstellung
Octave Shift	–4~0~+4

Coarse Tune
Bestimmt die Tonhöhe des Echtzeit-Parts (in Halbtonschritten).

Parameter	Einstellung
Coarse Tune	–24~0~+24

Fine Tune
Bestimmt die Tonhöhe des Echtzeit-Parts (in Feinschritten von 1 Cent - 1/100 eines Halbtons).

Parameter	Einstellung
Fine Tune	–100~0~+100

Portamento Mode
Bestimmt, ob der Sound einstimmig ("**Mono**") oder mehrstimmig ("**Poly**") gespielt werden kann.

Parameter	Einstellung
Portamento Mode	Poly, Mono

Portamento Time
Bestimmt den Zeitraum von Gleiten der Tonhöhe "a" zu Tonhöhe "b". Je höher der Wert, desto länger ist dieser Zeitraum.

Parameter	Einstellung
Portamento Time	0~127

After Touch
Bestimmt, wie ein Echtzeit-Part auf Aftertouch-Meldungen reagiert.

Parameter	Einstellung
After Touch	Off, Filter Up, Filter Down, Modulation, Pitch Up, Pitch Down, Volume Up, Volume Dw

Off: Der Part reagiert nicht auf MIDI Aftertouch-Meldungen.

Filter Up: Die Cutoff-Frequenz des Sounds wird erhöht.

Filter Down: Die Cutoff-Frequenz des Sounds wird erniedrigt.

NOTE

Die Wirkung bei "Filter Up" und "Filter Down" ist abhängig vom Basiswert für "Cutoff", daher kann es passieren, dass in einigen Fällen kein Effekt auftritt.

Modulation: Durch MIDI Aftertouch-Meldungen wird eine Modulation ausgelöst.

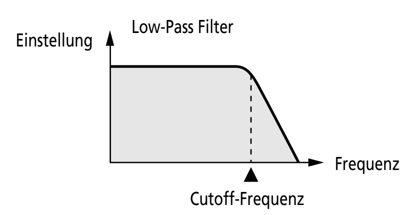
Pitch Up: Durch MIDI Aftertouch-Meldungen wird die Tonhöhe um bis zwei Halbtöne erhöht.

Pitch Down: Durch MIDI Aftertouch-Meldungen wird die Tonhöhe um bis zwei Halbtöne erniedrigt.

Volume Up: Durch MIDI Aftertouch-Meldungen wird die Lautstärke erhöht.

Volume Down: Durch MIDI Aftertouch-Meldungen wird die Lautstärke erniedrigt.

Cut Off
Dieser Filter-Parameter bestimmt, wie brillant bzw. gedämpft der Sound erklingt. Je tiefer der Wert, desto gedämpfter ist der Sound.



NOTE

Bei einigen Sounds sind bei positiven (+) Cutoff-Werten keine Klangveränderungen hörbar, weil der Sound bereits mit hoher Cutoff-Frequenz vorprogrammiert ist..

Parameter	Einstellung
Cut Off	–64~+63

Resonance
Bestimmt die Überbetonung der Frequenzen in direkter Umgebung der Cutoff-Frequenz. Eine zu hohe Einstellung kann zu Pfeifgeräuschen (Feedback) führen.

NOTE

Bei einigen Sounds sind bei negativen (-) Resonance-Werten keine Klangveränderungen hörbar, weil der Sound bereits mit niedriger Resonanz vorprogrammiert ist..

Parameter	Einstellung
Resonance	–64~+63

Attack (nur für Tones)
Bestimmt, wie schnell die Lautstärke des Sounds ansteigt. Je niedriger der Wert (negative Werte), desto schneller erklingt der Sound nach Spielen der Note.

Parameter	Einstellung
Attack	–64~+63

Decay
Bestimmt, die schnell der Sound nach der Attack-Phase auf seinen stabilen Lautstärkepegel (Sustain) abfällt.

Parameter	Einstellung
Decay	–64~+63

NOTE

Perkussive Klänge (z.B. Piano und Gitarre) klingen automatisch aus und haben daher normalerweise einen Sustain Level von "0". Selbst wenn Sie einen hohen Wert einstellen und dcn Sound halten, klingt dieser trotzdessen aus.

Release
Bestimmt die Zeit nach Loslassen der Note, bis der Sound vollständig ausgeklungen ist.

Parameter	Einstellung
Release	–64~+63

Vibrato Rate
Bestimmt die Geschwindigkeit der Tonhöhen-Modulation. Bei positiven (+) Werten wird die Modulations-Geschwindigkeit erhöht, bei negativen (–) Werten verlangsamt.

Parameter	Einstellung
Vibrato Rate	–64~+63

Vibrato Depth
Bestimmt die Stärke der Tonhöhen-Modulation. Bei positiven (+) Werten wird die Modulation verstärkt, bei negativen (–) Werten verringert.

Parameter	Einstellung
Vibrato Depth	–64~+63

Vibrato Delay
Bestimmt die Verzögerung der Tonhöhen-Modulation. Bei positiven (+) Werten wird die Verzögerung verstärkt, bei negativen (–) Werten verringert.

Parameter	Einstellung
Vibrato Delay	–64~+63

C1
Die Funktionsweise dieses Parameters ist abhängig vom ausgewählten Sound. Beispiele: Ändern der Filter-Einstellung, Umschalten der Rotary-Geschwindigkeit, usw..

Parameter	Einstellung
C1	0~127

Key Range Lower, Key Range Upper
Bestimmen den Notenbereich eines Parts.

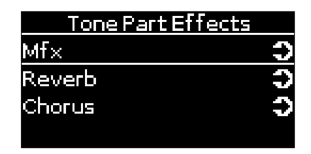
Parameter	Einstellung
Key Range Lower	C1~G9
Key Range Upper	C1~G9

NOTE

"Upper Range Lower" kann nicht höher als "Key Range Upper" und "Key Range Upper" nicht niedriger als "Upper Range Lower" eingestellt werden.

Tone Part Effects-Parameter

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Performance Edit" → "Tone Part Effects".



1. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Effekt-Prozessor aus (Mfx, Reverb, Chorus).

Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

a) Mfx-Parameter

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Performance Edit" → "Tone Part Effects" → "Mfx".

Der BK-7m besitzt einen Multieffekt-Prozessor für alle Echtzeit-Parts gemeinsam (siehe "Mfx" auf S. 51) sowie 3 Multieffekt-Prozessoren für die Style/Song-Parts.

Mfx Switch

Schaltet den Mfx-Prozessor ein bzw. aus.

Parameter	Einstellung
Mfx Switch	Off, On

Mfx Type

Folgende Multieffekttypen sind auswählbar:

1. Thru
2. Stereo EQ
3. Overdrive
4. Distortion
5. Phaser
6. Spectrum
7. Enhancer
8. Auto Wah
9. Rotary
10. Compressor
11. Limiter
12. Hexa-Chorus
13. Trem Chorus
14. Space-D
15. St. Chorus
16. St. Flanger
17. Step Flanger
18. St. Delay
19. Mod. Delay
20. 3 Tap Delay
21. 4 Tap Delay
22. Time Delay
23. 2 Pitch Shifter
24. FBK Pitch
25. Reverb
26. Gate Reverb
27. OD→ Chorus
28. OD→ Flanger
29. OD→ Delay
30. DST→ Chorus
31. DST→ Flanger
32. DST→ Delay
33. EH→ Chorus
34. EH→ Flanger
35. EH→ Delay
36. Chorus→ DLY
37. Flanger→ DLY
38. CHO→ Flanger
39. CHO/DLY
40. Flanger/DLY
41. CHO/Flanger
42. Isolator
43. Low Boost
44. Super Filter
45. Step Filter
46. Humanizer
47. Speaker Sim
48. Step Phaser
49. MLT Phaser
50. Inf Phaser
51. Ring Modul
52. Step Ring
53. Tremolo
54. Auto Pan
55. Step Pan
56. Slicer
57. VK Rotary
58. 3D Chorus
59. 3D Flanger
60. 3D Step Flgr
61. Band Chorus
62. Band Flanger
63. Band Step Flg
64. VS Overdrive
65. VS Distortion
66. GT Amp Simul
67. Gate
68. Long Delay
69. Serial Delay
70. MLT Tap DLY
71. Reverse DLY
72. Shuffle DLY
73. 3D Delay
74. Long Time DLY
75. Tape Echo
76. LoFi Noise
77. LoFi Comp
78. LoFi Radio
79. Telephone
80. Phonograph
81. Step Pitch
82. Sympa Reso
83. Vib-Od-Rotary
84. Center Canc


NOTE

Einige Effekt-Bezeichnungen werden im Display abgekürzt angezeigt.

Mfx Edit

Wenn Sie die einzelnen Effekt-Parameter verändern möchten, drücken Sie auf der "Mfx"-Seite das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "Mfx Edit"-Seite aufzurufen. Sie können dann die Einstellungen mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad ändern.

Siehe "MFX-Typen und die Effekt-Parameter" auf S. 105.

Die ersten beiden Parameter bei "Mfx Type" sind "**Chorus Send**" (0~127) und "**Reverb Send**" (0~127). Diese bestimmen, wie viel Chorus bzw. Hall das Mfx-Signal erhalten soll.

b) Reverb-Parameter

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Performance Edit" → "Tone Part Effects" → "Reverb".

Reverb Switch

Schaltet das Reverb ein (On) bzw. aus (Off).

Parameter	Einstellung
Reverb Switch	Off, On

Reverb Type

Bestimmt den Reverb-Typ. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

1. SRV Room
2. SRV Hall
3. SRV Plate
4. GM2 Reverb
5. Room1
6. Room2
7. Stage1
8. Stage2
9. Hall1
10. Hall2
11. Delay
12. Pan Delay

Reverb Edit

Wenn Sie die einzelnen Reverb-Parameter verändern möchten, drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "Reverb Edit"-Seite aufzurufen, und verändern Sie die Einstellungen mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad.

Parameter für die Halltypen "1. SRV Room", "2. SRV Hall" und "3. SRV Plate":

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Level	0~127	Lautstärke des Halleffektes
Pre Delay	0.0~100.0 ms	Verzögerung des Einsatzes des Halleffektes
Time	0~127	Länge der Hallfahne
Size	1~8	Größe dees Hallraumes
High Cut	160~12500Hz, Bypass	Frequenz, oberhalb der die hohen Frequenzen innerhalb des Hallsignals gefiltert werden. Bei BYPASS werden keine hohen Frequenzen gefiltert.
Density	0~127	Dichte der Hall-Relektionen

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Diffusion	0~127	Bestimmt die Stärke der Änderung der Halldichte über einen Zeitraum. Je höher der Wert, desto dichter wird der Hall mit längerer Zeitdauer. Dieser Effekt ist nur bei langen Hallzeiten wahrnehmbar.
LF Damp Freq	50~4000Hz	Dämpfungs-Frequenz der tiefen Frequenzen innerhalb des Hallsignals.
LF Damp Gain	–36~0dB	Stärke der Dämpfung der tiefen Frequenzen. Bei "0" werden keine tiefen Frequenzen gedämpft.
HF Damp Freq	4000~ 12500Hz	Dämpfungs-Frequenz der hohen Frequenzen innerhalb des Hallsignals.
HF Damp Gain	-36~0dB	Stärke der Dämpfung der hohen Frequenzen. Bei "0" werden keine hohen Frequenzen gedämpft.

Parameter für den Halltyp "4. GM2Reverb":

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Level	0~127	Lautstärke des Halleffektes
Character	Room1, Room2, Room3, Hall1, Hall2, Plate, Delay, Pan Delay	Reverb-Typ
Pre LPF	0~7	Stärke der Filterung hoher Frequenzen des Quellsignals vor. Je höher der Wert, desto stärker werden die hohen Frequenzen gefiltert.
Level	0~127	Lautstärke des Hallsignals
Time	0~127	Länge der Hallfahne
Feedback	0~127	Anzahl der Signalwiederholungen bei "Character = Delay oder "Pan Delay".

Parameters für die Halltypen "5. Room1"~"12. Pan Delay":

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Level	0~127	Lautstärke des Hallsignals
Time	0~127	Länge der Hallfahne
HF Damp	200~8000Hz, Bypass	Frequenz, oberhalb der die hohen Frequenzen innerhalb des Hallsignals gefiltert werden. Bei BYPASS werden keine hohen Frequenzen gefiltert.
Feedback	0~127	Anzahl der Signalwiederholungen des Delay-Effektes

c) Chorus-Parameter

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie ➔ "Performance Edit" ➔ "Tone Part Effects" ➔ "Chorus".

Chorus Switch

Schaltet den Chorus ein (On) bzw. aus (Off).

Parameter	Einstellung
Chorus Switch	Off, On

Chorus Type

Bestimmt den Chorus-Typ. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:.

1. Chorus1	3. Chorus3	5. GM2Chorus
2. Chorus2	4. Flanger	6. Delay

Chorus Edit

Wenn Sie die einzelnen Chorus-Parameter verändern möchten, drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "Chorus Edit"-Seite aufzurufen, und verändern Sie die Einstellungen mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad.

Parameter für die Chorustypen "1. Chorus1"~"4. Flanger":

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Level	0~127	Lautstärke des Chorussignals
Output Select	Main, Rev, Main+Rev	Main: das Chorussignal wird direkt an den Ausgang geleitet. Rev: das Chorussignal wird an den Reverb-Effekt geleitet. Main+Rev: das Chorussignal wird in beide oben beschriebene Richtungen geleitet.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Filter Type	OFF, LPF, HPF	*OFF*: Das Filter ist ausgeschaltet. *LPF*: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. *HPF*: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
Cutoff Freq	200~8000Hz	Filter-Frequenz
Pre Delay	0.0~100.0 ms	Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes
Rate Sync	Hz, Note	Bestimmt, ob die Modulations-Geschwindigkeit zum Arranger- oder Recorder Tempo synchronisiert wird (“Note”) oder eine feste Modulations-Frequenz (“Hz”) besitzt.
Rate Hz	0.05~10.00Hz	Bestimmt die Modulations-Geschwindigkeit bei “Rate Sync=Hz” bzw. “Rate Sync=note”.
Rate Note	1/64T, 1/64, 1/32T, 1/32, 1/16T, 1/32., 1/16, 1/8T, 1/16., 1/8, 1/4T, 1/8., 1/4, 1/2 T, 1/4., 1/2, 1/1 T, 1/2., 1/1, 2/1 T, 1/1., 2/1	“T” bedeutet “triolisch”. “.” ist eine punktierte Note. “2/1” ist ein Doppeltakt.
Depth	0~127	Stärke der Chorus-Modulation. Je höher der Wert, desto stärker ist die Modulation.
Phase	0~180 deg	Spreizung des Effektes im Stereofeld.
Feedback	0~127	Bestimmt, die stark das Chorussignal wieder zurück in den Chorus-effekt zurück geleitet wird. Je höher der Wert, desto stärker ist dieser Effekt.

Parameter für “5. GM2Chorus”:

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Level	0~127	Lautstärke des Chorus-signals

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Output Select	Main, Rev, Main+Rev	Main: das Chorussignal wird direkt an den Ausgang geleitet. Rev: das Chorussignal wird an den Reverb-Effekt geleitet. Main+Rev: das Chorussignal wird in beide oben beschriebene Richtungen geleitet.
Pre LPF	0~7	Stärke der Filterung hoher Frequenzen des Quellsignals. Je höher der Wert, desto stärker werden die hohen Frequenzen gefiltert.
Level	0~127	Lautstärke des Chorus-Signals.
Feedback	0~127	Bestimmt, die stark das Chorussignal wieder zurück in den Chorus-effekt zurück geleitet wird.
Delay	0~127	Verzögerung des Chorus-Effektes.
Rate	0~127	Bestimmt die Modulations-Frequenz. Je höher der Wert, desto schneller ist die Modulation.
Depth	0~127	Bestimmt die Stärke der Modulation. Je höher der Wert, desto stärker ist die Modulation.
Reverb Send	0~127	Bestimmt den Anteil des Chorussignals, das in den Reverb-Prozessor geleitet wird. Bei “127” sind Chorus und Reverb in Reihe geschaltet.

Parameter für “6. Delay”:

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Level	0~127	Lautstärke des Chorussignals
Output Select	Main, Rev, Main+Rev	Main: das Chorussignal wird direkt an den Ausgang geleitet. Rev: das Chorussignal wird an den Reverb-Effekt geleitet. Main+Rev: das Chorussignal wird in beide oben beschriebene Richtungen geleitet.
L Delay Sync	msec, Note	Bestimmt, ob das linke Delaysignal zu einem Notenwert (“Note”) synchronisiert wird oder einen festen Wert erhält (“msec”).
L Delay msec	0~1000ms	Bestimmt die Delayzeit bzw. den Notenwert, abhängig von der Einstellung des “Delay Sync”-Parameters (siehe oben).
L Delay Note	1/64T, 1/64, 1/32T, 1/32, 1/16T, 1/32., 1/16, 1/8T, 1/16., 1/8, 1/4T, 1/8., 1/4, 1/2T, 1/4., 1/2, 1/1T, 1/2., 1/1, 2/1T, 1/1., 2/1	“T” bedeutet “triolisch”. “.” ist eine punktierte Note. “2/1” ist ein Doppeltakt.
L Level	0~127	Lautstärke des Delaysignals
HF Damp	200~8000Hz, Bypass	Dämpfungs-Frequenz der hohen Frequenzen innerhalb des Delaysignals.
C Delay Sync	Siehe “L Delay Sync”	
C Delay msec	Siehe “L Delay msec”	
C Delay Note	Siehe “L Delay Note”	
C Level	Siehe “L Level”	
C Feedback	–98~+98%	Anzahl der Signalwiederholungen. Bei negative (–) Werten wird die Phase umgekehrt
R Delay Sync	Siehe “L Delay Sync”	
R Delay msec	Siehe “L Delay msec”	
R Delay Note	Siehe “L Delay Note”	
R Level	Siehe “L Level”	

Style Parts-Parameter

Diese Parameter wirken auf die acht Music Style-Parts.

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → “Performance Edit” → “Style Parts”.



1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Music Style-Part aus (ADrum, ABass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc4, Acc5, Acc6).**
   Im Display werden die aktuellen Einstellungen angezeigt.
2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Paramerter aus, und ändern Sie diesen mithilfe des Rads.**
   Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

Mute
Stummschalten eines Parts

Parameter	Einstellung
Mute	Off, On

Solo
Soloschalten eines Parts (die jeweils anderen Parts werden stummgeschaltet).

Parameter	Beschreibung
Solo	Off, On

Volume
Lautstärke eines Parts. Bei “0” ist dieser nicht mehr hörbar.

Parameter	Einstellung
Volume	0~127

Exp. Pedal
Bei “Off” reagiert der Part nich mehr auf die Bewegungen des Expression-Pedals, das an der SWITCH/ EXPRESSION-Buchse angeschlossen ist.

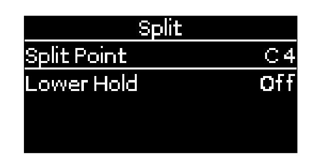
Parameter	Einstellung
Exp. Pedal	Off, On

Exp. Pedal All Parts On
Mit dieser Funktion können Sie den Empfang von Expression-Meldungen für alle Parts einschalten. Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Einstellung zu bestätigen.

Exp. Pedal All Parts Off
Mit dieser Funktion können Sie den Empfang von Expression-Meldungen für alle Parts ausschalten. Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Einstellung zu bestätigen.

Split

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Performance Edit" → "Split".



Split Point

Bestimmt die Note für den Splitpunkt.

Parameter	Einstellung
Split Point	B1~B6

Lower Hold

Bestimmt die Hold-Funktion für den LWR-Part.

Parameter	Einstellung
Lower Hold	Off, On

Bei "On" werden die Noten des LWR-Parts auch nach Loslassen der Tasten weiter gespielt.

Diese Funtion steht nur zur Verfügung, wenn die Anzeige des [SPLIT]-Tasters leuchtet.

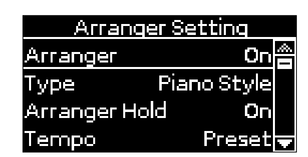
Key

Dieser Parameter ermöglicht die Transponierung der Klangerzeugung des BK-7m in Halbtonschritten. Dieses betrifft entweder alle Bereiche oder nur einzelne Bereiche.

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Performance Edit" → "Key", oder drücken Sie den [KEY]-Taster. Siehe "Verändern der Tonart" auf S. 37.

Arranger Setting-Parameter

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Performance Edit" → "Arranger Setting".



Arranger

Bei "Off" sind die Arranger-Parts (ABass, ACC1~6) ausgeschaltet, und Sie hören nur noch die Schlagzeug-Begleitung.

Parameter	Einstellung
Arranger	Off, On

Type

Bestimmt den Typ der Akkorderkennung.

Parameter	Einstellung
Type	Standard, Pianist, Accordionist1, Accordionist2, Guitarist, Intelligent, Easy



Wenn der "Arr Type"-Parameter (Seite 61) auf "On" gestellt ist, hat diese "Type"-Einstellung keinen Effekt.

Standard: Die normale Akkorderkennung.

Pianist: Der BK-7m aktiviert die Akkorderkennung, wenn mindestens drei Noten gleichzeitig gespielt werden. Dieses gilt für die gesamte Tastatur.

Guitarist: Steuerung des Backing durch eine Gitarre mit MIDI-System.

Intelligent: Eventuell fehlende Noten für die Akkorderkennung werden automatisch hinzugefügt.

Accordionist1: Steuerung des Backing durch ein Roland V-Accordion FR-Serie) oder Akkordeon mit MIDI-System.

Accordionist2: Steuerung des Backing durch ein Akkordeon mit MIDI-System, bei dem Akkordinformationen nur innerhalb einer Oktave übertragen werden und verminderte Akkorde ohne Grundton gespielt werden.

Easy: Diese arbeitet wie folgt:

Dur-Akkorde	Spielen Sie nur den gewünschten Grundton.
Moll-Akkorde	Spielen Sie den gewünschten Grundton sowie die darunter liegende schwarze Taste.
Septimen-Akkorde	Spielen Sie den gewünschten Grundton sowie die darunter liegende weiße Taste.
Moll-Septimen-Akkorde	Spielen Sie den gewünschten Grundton sowie eine beliebige darunter liegende schwarze und weiße Taste.

Arranger Hold

Bei "On" (Voreinstellung) wird das Backing auch nach Loslassen der Noten weiter gespielt.

Parameter	Einstellung
Arranger Hold	Off, On

Tempo

Jedem Music Style ist ein voreingestellts Tempo zugeordnet. Sie können bestimmen, ob bei Auswahl eines Music Styles das diesem Style zugeordnete Tempo gewählt werden soll (Preset) oder das bisherige Tempo beibehalten werden soll (Auto Lock).

Parameter	Einstellung
Tempo	Preset, Auto, Lock

Beschreibung der Parameter

Einstellung	Auswahl eines neuen Music Style	
	Das Playback ist gestoppt	Das Playback läuft
Preset	Das dem Style zugeordnete Tempo wird aufgerufen.	
Auto	Das dem Style zugeordnete Tempo wird aufgerufen.	Das bisherige Tempo wird beibehalten.
Lock	Das bisherige Tempo wird beibehalten.	

Fill In Half Bar

Bei "On" wird die Länge des Fill-In halbiert. (Die Fill-In-Funktion ist nur aktiv, wenn die Anzeige des [AUTO FILL IN]-Tasters leuchtet.

Parameter	Einstellung
Fill In Half Bar	Off, On

Melody Intelligent-Parameter

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Performance Edit" → "Melody Intelligent".



Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

Switch

Bei "On" wird für den UP1-Part eine zusätzliche Harmoniestimme auf Grundlage des im Backing erzeugten Akkordes erzeugt. Sie können aus 18 verschiedenen Harmonietypen auswählen (siehe unten).

Parameter	Einstellung
Switch	Off, On



Der UP1-Part muss eingeschaltet sein (Seite 27).

NOTE

Der "Switch"-Parameter kann auch über einen FC-7 Fußpedal ein- bzw. ausgeschaltet werden (siehe Seite 63).

Type

Bestimmt den Harmonie-Typ.

Parameter	Einstellung
Type	1:Duet, 2:Organ 3:Combo, 4:Strings, 5:Choir, 6:Block, 7:Big Band, 8:Country, 9:Traditional, 10:Brodway, 11:Gospel, 12:Romance, 13:Latin, 14:Country Guitar, 15:Country Ballad, 16:Waltz Organ, 17:Octave Type1, 18:Octave Type2

Intell Threshold

Bestimmt, ab welchem Dynamikwert die Harmoniestimme für den UP1-Part erzeugt werden kann.

Bei "0" wird keine Harmoniestimme erzeugt.

Parameter	Einstellung
Intell Threshold	0~127

Level

Bestimmt die Lautstärke der Harmoniestimme.

Parameter	Einstellung
Level	0~127

Save As Default

Ermöglicht das Sichern der geänderten "Performance Edit"-Einstellungen. Diese werden dann nach Einschalten des BK-7m automatisch aufgerufen.



1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "YES", und drücken Sie das Rad, um die Einstellungen zu sichern.**

   Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung.

   Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "NO", und drücken Sie das Rad. Die "Performance Edit"-Seite erscheint wieder.

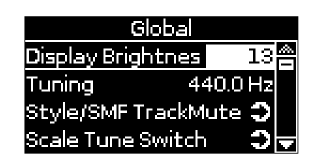
Die Global-Parameter

Die Einstellungen der "Global"-Parameter werden im Systemspeicher des BK-7m abgelegt (siehe "Save Global" auf S. 63).

Wenn Sie diese nicht sichern , werden die Änderungen nach Ausschalten des BK-7m gelöscht.

Display Brightness

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Global" → "Display Brightness".



Bestimmt die Helligkeit bzw. den Kontrast des Displays.

Parameter	Einstellung
Display Brightness	0~35

Tuning

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Global" → "Tuning".



Bestimmt die Gesamtstimmung des BK-7m. Die Voreinstellung ist 440.0Hz.

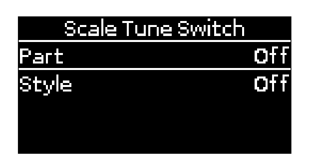
Parameter	Einstellung
Tuning	415.3~466.2Hz

Style/SMF TrackMute

Siehe "Die Funktionen Track Mute' und 'Center Cancel'" auf S. 38.

Scale Tune Switch

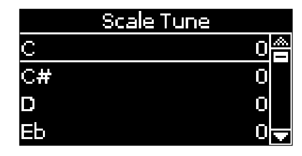
Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Global" → "Scale Tune Switch".



Parameter	Wert	Beschreibung
Part	Off, On	Bei "On" wirken die "Scale Tune"-Einstellungen auf die Echtzeit-Parts.
Style	Off, On	Bei "On" wirken die "Scale Tune"-Einstellungen auf die Music Style-Parts.

Scale Tune

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Global" → "Scale Tune".

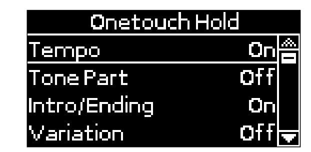


Bestimmt die Tonhöhe der einzelnen Noten. Dieses gilt für alle Oktaven.

Parameter	Wert	Beschreibung
C~B (bestimmt die einzelne Note)	-64~0~+63	Bestimmt die Tonhöhe einer Note in Schritten von 1 Cent. Dieses gilt für alle Oktaven. 50 Cent ensprechen einem Halbton.

One Touch Hold

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Global" → "One Touch Hold".

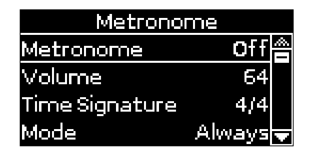


Diese Parameter ermöglichen das Filtern einiger One Touch-Einstellungen. Bei "On" wird die aktuelle Einstellung nicht geändert, wenn ein ONE TOUCH-Taster gedrückt wird.

Parameter	Einstellung
Tempo	Off, On
Tone Part	Off, On
Intro/Ending	Off, On
Variation	Off, On
Expression Pedal	Off, On

Performance Hold

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Global" → "Performance Hold".



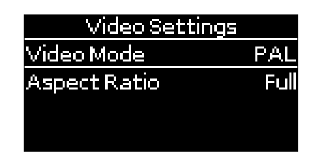
Diese Parameter ermöglichen das Filtern einiger Performance-Einstellungen. Bei "On" wird die aktuelle Einstellung nicht geändert, wenn ein neuer Performance-Speicher ausgewählt wird.

Parameter	Einstellung
Tempo	Off, On
Expression Pedal	Off, On
Tone	Off, On
Tone Part	Off, On
Split	Off, On
Lower Octave	Off, On
Arr Type	Off, On
Transpose	Off, On
Bass Inversion	Off, On

Metronome

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Global" → "Metronome".

Siehe "Das Metronom" auf S. 39.



Video-Einstellungen

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Global" → "Video Settings".

Folgende Parameter stehen zur Verfügung.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Video Mode	PAL, NTSC	Bestimmt das TV-System.
Aspect Ratio	Full, Center	Bestimmt dasc Bildformat.

NOTE

Wählen Sie am verwendeten TV-Set den korrekten Videokanal aus (z.B. "AV"). Lesen Sie dazu die Anleitung des verwendeten TV-Sets.

Lyrics-Einstellungen

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Global" → "Settings".



Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Background Mode	Colour, Logo	[Colour]: leerer Hintergrund mit aktuell gewählter Farbe. [Logo]: Das BK-7m Logo.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Background Colour	1~8	Farbe des Hintergrundes.
Highlight Colour	1~8	Farbe für hervorgehobene Symbole.
Row Displaying	2, 4	Anzahl der Reihen für die Darstellung der Songtexte auf dem externen Videomonitor.
Chord View	Off, On	Bei “On” werden im externen Videomonitor unterhalb des Songtextes Akkordsymbole angezeigt.

Utility
Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → “Global” → “Utility”.



Folgende Parameter stehen zur Verfügung.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Song Quick Start	Off, 2nd bar, 1st note	**Off**: Das Playback startet am Beginn des Songs (auch wenn hier Leertakte vorhanden sind). **2nd bar**: Das Playback startet ab Takt 2. **1st note**: Das Playback startet ab der ersten im Song vorhandenen Note.
Perform Next Song	Off, On	Bestimmt, ob nach Ende eines Songs der jeweils nachfolgende Song der aktuellen Performance-Liste automatisch gestartet wird (On) oder nicht (Off). Bei Music Styles wird der entsprechende Style zwar geladen, muss aber manuell über den [START/STOP]-Taster gestartet werden.
REC Audio Level	–24, –18, –12, –6, +0 dB	Bestimmt den Aufnahmepegel für eigene Audioaufnahmen (siehe S. 46). Diese Einstellung wird nicht durch den [VOLUME]-Regler beeinflusst (Voreinstellung: +0dB)
REC Audio Sync	Off, On	**Off**: Die Aufnahme startet vor Beginn des Music Style- oder Song-Playbacks. **On**: Die Aufnahme startet mit Beginn des Music Style- oder Song-Playbacks. Drücken des [AUDIO REC]-Tasters stoppt sowohl den Music Style bzw. Song als auch die Aufnahme.
USB Driver	Generic, Original	**Generic**: Der auf dem Rechner installierte Standardtreiber wird verwendet. Dieses ist die Normaleinstellung. **Original**: Der spezielle Roland USB-Treiber, den Sie von der Internetseite www.roland.com herunter geladen haben, wird verwendet.
Audio In Center Canc	Off, On	Bestimmt, ob die “Center Cancel”-Funktion eingeschaltet (On) oder ausgeschaltet (Off) ist (siehe S. 38). Dieses beeinflusst auch das AUDIO INPUT-Signal.
Audio in Transpose	Off, On	Bestimmt, ob das AUDIO INPUT-Signal transponiert wird (On) oder nicht (Off).
Auto Power Off	Off, 240 min	Bestimmt, ob der BK-7m nach ca. 4 Stunden ohne Betrieb automatisch ausgeschaltet wird (240 minutes) oder nicht (Voreinstellung:“Off”).
Visual Ctrl Mode	MVC, V-LINK	Bestimmt den Visual Control Mode, abhängig vom angeschlossenen Videogerät: MIDI Visual Control (MVC) oder V-LINK.
Version Info	n.nn	Zeigt die aktuelle Version des BK-7m an.

Pedal

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → “Global” → “Pedal”.

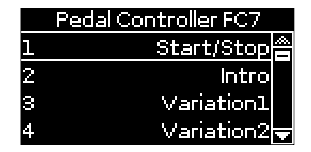


Sie können dem Fußpedal eine der folgenden Funktionen zuordnen (die Werksvoreinstellung ist “Start/Stop”):

Funktion	Beschreibung
Start/Stop	Starten/Stoppen des Music Styles bzw. Song-Playbacks (gleiche Funktion wie der [START/STOP]-Taster).
Intro Ending Variation1 Variation2 Variation3 Variation4 Bass Inversion	Gleiche Funktion wie die Taster [INTRO], [ENDING], [VARIATION1], [VARIATION2], [VARIATION3], [VARIATION4], [BASS INV],-Taster. Siehe “Anwendung der Music Styles” auf S. 30.
Arranger Hold	Arranger Hold ein/aus. Siehe Seite 58.
Arranger Chord Off	Akkorderkennung für das Backing ein/aus.
Perf. Next Perf. Prev	Auswahl des nachfolgenden bzw. vorherigen Performance-Speichers.
Portamento	Ein- bzw. Ausschalten der Portamento-Funktion. Siehe Seite 52.
Hold Soft Sostenuto	Haltepedal, Soft-Pedal oder Sostenuto-Pedal
Track Mute	Gleiche Funktion wie der [TRACK MUTE]-Taster.
Break Mute	Bei Drücken des Fußpedals wird das Music Style-Playback für den Rest des aktuell laufenden Taktes stummgeschaltet.
Reset/Start	Bei Drücken des Fußpedals wird das Music Style-Playback ab Beginn des Taktes neu gestartet.
AudioXfade	Überblenden zwischen aktuellem und nachfolgendem Song (nur möglich bei Audiodaten).
Fade Out	Ausblenden des Playbacks. Nach Erreichen der Lautstärke “0” wird das Music Style- bzw. Song-Playback automatisch gestoppt.
ChordRecOff	Bei Drücken des Pedals werden Notendaten für die Akkorderkennung nicht mehr erkannt und nur noch zu den eingeschalteten Echtzeit-Parts (UP1, UP2, LWR, MBS) übertragen. Bei Loslassen des Pedals ist die Akkorderkennung wieder aktiv.
Melody Intelligent	Steuert den “Switch”-Parameter der “Melody Intelligent”-Funktion (Seite 59).

Pedal Controller FC-7

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → “Global” → “Pedal Controller FC-7”.



Sie können dem FC-7 Fußpedal die folgenden Funktionen zuordnen.

FC-7 Schalter	Funktion
1	Start/Stop, Intro, Ending, Variation1, Variation2, Variation3, Variation4, Bass Inversion, Arranger Hold, Arranger Chord Off, Perf. Next, Perf. Prev, Portamento, Hold, Soft, Sostenuto, Track Mute, Break Mute, Reset/Start, AudioXfade, Fade Out, ChordRecOff, Melody Intelligent
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Save Global

Mit dieser Funktion können Sie die Einstellung aller “Global”-Parameter sichern, so dass diese bei nächsten Einschalten des BK-7m automatisch aufgerufen werden.



Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → “Global” → “Save Global”.

1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “YES”, und drücken Sie das Rad.**

   Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung.

   Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie die Option “NO”, und drücken Sie das Rad. Das “Performance Edit”-Display erscheint wieder.

Die MIDI-Parameter

Sie können die Einstellungen der MIDI-Parameter in "MIDI Sets" sichern.

■ Was ist MIDI?

"MIDI" steht für "Musical Instrument Digital Interface" und ist ein weltweiter Standard für das Austauschen von MIDI-Informationen zwischen Instrumenten und Geräten, die einen oder mehrere MIDI-Anschlüsse besitzen.

Der BK-7m besitzt einen MIDI IN- und MIDI OUT-Anschluss sowie einen USB-Anschluss, über die MIDI-Daten mit anderen Instrumenten bzw. einem Rechner ausgetauscht werden können.

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI".



Im MIDI-Menü des BK-7m finden Sie die folgenden Parametergruppen:

MIDI-Parameter	Beschreibung
MIDI Set	Laden eines der MIDI-Sets "User1~8".
Edit Style Parts	Editieren der MIDI-Parameters der Music Style-Parts.
Edit Song Parts	Editieren der MIDI-Parameters der Song-Parts. Siehe Seite 65.
Edit Tone Parts	Editieren der MIDI-Parameters der Echtzeit-Parts (UP1, UP2, LWR MBS). Siehe Seite 66.
Edit System	Editieren der System MIDI-Parameter. Siehe Seite 66.
Save MIDI Set	Sichern der MIDI-EInstellungen in einem MIDI-Set. Siehe Seite 68.

NOTE

Wenn Sie den BK-7m mit einem neuen MIDI-Steuerinstrument verbinden, sollten Sie zuerst die "Wizard"-Funktion nutzen. Siehe **"Die Wizard Connection-Funktion" auf S. 22**.

Laden eines MIDI-Sets

Der BK-7m besitzt 8 MIDI Set-Speicherplätze.



Durch das Laden eines MIDI-Sets werden nur die Einstellungen der MIDI-Parameter aktualisiert. Andere Parameter, die über die "Wizard Connection"-Funktion (siehe S. 83) beeinflusst werden, werden hiermit nicht umgestellt.

1. Bewegen Sie den Cursor mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad auf das "MIDI Set"-Feld.

2. Drücken Sie das Rad, um das "MIDI Set"-Feld auszuwählen

Dieses wird invertiert angezeigt.



3. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte MIDI-Set aus ("User1~8"), und drücken Sie das Rad, um die Auswahl zu bestätigen.

Edit Style Parts

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Edit Style Parts".



NOTE

Wenn Sie den BK-7m mit einem neuen MIDI-Steuerinstrument verbinden, sollten Sie zuerst die "Wizard"-Funktion nutzen. Siehe **"Die Wizard Connection-Funktion" auf S. 22**. Danach können Sie die weiteren MIDI-Parameter anpassen.

1. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Part aus (ADrum, ABass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5, Acc6).

Im Display wird die aktuelle Einstellung angezeigt.

Tx

Bei "On" sendet der Part MIDI-Daten.

Parameter	Einstellung
Tx	Off, On

Tx Ch

Bestimmt den MIDI-Kanal des Parts.

Parameter	Einstellung
Tx Ch	1~16

Tx Shift

Bestimmt die Transponierung für gesendete MIDI-Noten (in Halbtonschritten).

Parameter	Einstellung
Tx Shift	–48~0~+48

Tx Local

Bestimmt, ob der Part direkt mit der internen Klangerzeugung verbunden ist (On) oder nicht (Off).

Parameter	Einstellung
Tx Local	Off, On

Tx Event
In der "TX Event"-Sektion können Sie bestimmen, ob eine MIDI-Information übertragen werden soll (On) oder nicht (Off).

Filter	Einstellung	Beschreibung
Program Change	Off, On	Filter für Program Change- und Bank Select-Meldungen (CC00, CC32).
Pitch Bender	Off, On	Filter für Pitch Bend-Meldungen.
Modulation	Off, On	Filter für Modulation-Meldungen (CC01).
Volume	Off, On	Filter für Volume-Meldungen (CC07).
Panpot	Off, On	Filter für Panpot-Meldungen (CC10).
Expression	Off, On	Filter für Expression-Meldungen (CC11).
Reverb	Off, On	Filter für Reverb-Meldungen (CC91).
Chorus	Off, On	Filter für Chorus-Meldungen (CC93).
Select All	Off, On	Filter für alle oben aufgeführten MIDI-Meldungen.

Edit Song Parts

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Edit Song Parts".



NOTE
Wenn Sie den BK-7m mit einem neuen MIDI-Steuerinstrument verbinden, sollten Sie zuerst die "Wizard"-Funktion nutzen. Siehe **"Die Wizard Connection-Funktion" auf S. 22**. Danach können Sie die weiteren MIDI-Parameter anpassen.

1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Part aus (Part 1~16).**
   Im Display wird die aktuelle Einstellung angezeigt.

Rx
Bei "On" empfängt der Part MIDI-Daten.

Parameter	Einstellung
Rx	Off, On

Rx Ch
Bestimmt den MIDI-Kanal des Parts.

Parameter	Einstellung
Rx Ch	1~16

Rx Shift
Bestimmt die Transponierung für empfangene MIDI-Noten (in Halbtonschritten).

Parameter	Einstellung
Rx Shift	–48~0~+48

Rx Event
In der "Rx Event"-Sektion können Sie bestimmen, ob eine MIDI-Information empfangen werden soll (On) oder nicht (Off).

Filter	Einstellung	Beschreibung
Program Change	Off, On	Filter für Program Change- und Bank Select-Meldungen (CC00, CC32).
Pitch Bender	Off, On	Filter für Pitch Bend-Meldungen.
Modulation	Off, On	Filter für Modulation-Meldungen (CC01).
Volume	Off, On	Filter für Volume-Meldungen (CC07).
Panpot	Off, On	Filter für Panpot-Meldungen (CC10).
Expression	Off, On	Filter für Expression-Meldungen (CC11).
Reverb	Off, On	Filter für Reverb-Meldungen (CC91).
Chorus	Off, On	Filter für Chorus-Meldungen (CC93).
Hold	Off, On	Filter für Hold-Meldungen (CC64).
Sostenuto	Off, On	Filter für Sostenuto-Meldungen (CC66).
Soft	Off, On	Filter für Soft-Meldungen (CC67).
Caf	Off, On	Filter für Channel Aftertouch-Meldungen.
RPN	Off, On	Filter für "Registered Parameter Number"-Meldungen (CC100/101).
NRPN	Off, On	Filter für "Non-Registered Parameter Number"-Meldungen (CC98/99).
System Exclusive	Off, On	Filter für System Exclusive-Meldungen.
CC16	Off, On	Filter für den "General Purpose Controller, der dem "C1"-Parameter zugeordnet ist (siehe S. 53).
Select All	Off, On	Filter für alle oben aufgeführten MIDI-Meldungen.

Tx, Tx Ch, Tx Shift, Tx Local, Tx Event
Lesen Sie dazu den Abschnitt "Rx Event" auf S. 65.

Edit Tone Parts

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Edit Tone Parts".



NOTE

Wenn Sie den BK-7m mit einem neuen MIDI-Steuerinstrument verbinden, sollten Sie zuerst die "Wizard"-Funktion nutzen. Siehe **"Die Wizard Connection-Funktion" auf S. 22**. Danach können Sie die weiteren MIDI-Parameter anpassen.

1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Part aus (MBS, LWR, UP2, UP1).**
   Im Display wird die aktuelle Einstellung angezeigt.

Rx, Rx Ch, Rx Shift, Rx Event
Lesen Sie dazu den Abschnitt "Edit Song Parts" auf S. 65.

Edit System

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Edit System".

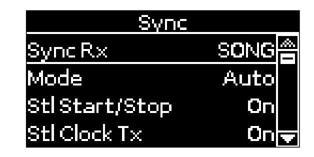


Im "Edit System"-Menü des BK-7m finden Sie die folgenden Parametergruppen:

Edit System	Beschreibung
Sync	MIDI-Synchronisations-Parameter.
Basic	Einstellungen für den "Basic Channel" des BK-7m, über den generelle Steuerungen vorgenommen werden, wie z.B. die Auswahl von Performance-Speichern. Siehe Seite 67.
Style	Einstellungen für den "Music Style" MIDI-Kanal. Siehe Seite 67.
NTA	Einstellungen für die NTA-Parts (Note-to-Arranger). Siehe Seite 68.
Parameters	Einstellungen für weitere MIDI-Parameter, die in den o.g. Gruppen nicht enthalten sind. Siehe Seite 68.

Sync

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Edit System" → "Sync".



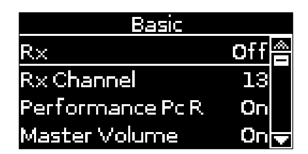
Mithilfe der "Sync"-Parameter können Sie bestimmen, ob und wie der BK-7m für sein Music Style- bzw. Song-Playback entweder externe MIDI-Instrumente synchronisiert bzw. von diesen synchronisiert wird.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Sync Rx	Off, On	Bestimmt, ob der BK-7m MIDI Sync-Meldungen empfangen kann (On) oder nicht (Off).
Mode	Internal, Auto, MIDI, Remote	**Internal**: Der BK-7m verwendet sein internes Tempo. **Auto**: Wenn der BK-7m eine MIDI Start-Meldung (FA) empfängt, wartet er auf eine Clock-Meldung, welche das Tempo bestimmt. Falls keine Tempo-Informationen empfangen werden, startet der BK-7m die Wiedergabe und verwendet sein internes Tempo. Wenn nach der MIDI Start-Meldung (FA) Clock-Meldungen (F8) empfangen werden, wird der BK-7m über das Tempo des externen MIDI-Instrumentes synchronisiert. **MIDI**: Music Styles bzw. Songs können nur über MIDI-Echtzeitbefehle (Start, Stop, Clock) eines externen MIDI-Instrumentes gestartet bzw. gestoppt werden. **Remote**: Wenn der BK-7m eine MIDI-Startmeldung empfängt, startet er die Wiedergabe mit seinem internen Tempo. Nach Empfang einer MIDI Stop-Meldung wird die Wie-dergabe gestoppt. Externe Clock-Meldungen werden ignoriert.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Stl Start/Stop Tx	Off, On	Bei “On” sendet der BK-7m beim Style-Playback Start- oder Stop-Meldungen.
Stl Clock Tx	Off, On	Bei “On” sendet der BK-7m beim Style-Playback MIDI Clock-Meldungen.
SMF Start/Stop Tx	Off, On	Wie “Stl Start/Stop Tx”, aber für Songs.
SMF Clock Tx	Off, On	Wie “Stl Clock Tx”, aber für Songs.
SMF Pos Point Tx	Off, On	Bei “On” werden während des Song-Playbacks Song Position Pointer (SPP)-Meldungen gesendet.

Basic

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → “MIDI” → “Edit System” → “Basic”.



Über den “Basic Channel” werden Program Change- und Bank Select-Meldungen übertragen, die z.B. die Auswahl von Performance-Speichern ermöglicht.

Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung here:

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Rx	Off, On	Schaltet den Empfang von MIDI-Meldungen auf dem Basic Channel ein bzw. aus.
Rx Channel	1~16	Bestimmt den MIDI-Empfangskanal des Basic Channel.
Performance PC Rx	Off, On	Bestimmt, ob Performance-Speichern über Bank Select- und Program Change-Meldungen gewechselt werden können (On) oder nicht (Off).
Master Volume Rx	Off, On	Bestimmt, ob Master Volume-Meldungen empfangen werden können (On) oder nicht (Off).
Tx	Off, On	Schaltet das Senden von MIDI-Meldungen auf dem Basic Channel ein bzw. aus.
Tx Channel	1~16	Bestimmt den MIDI-Sendekanal des Basic Channel.
Performance PC Tx	Off, On	Bestimmt, ob bei Wechseln von Performance-Speichern über MIDI entsprechende Bank Select- und Program Change-Meldungen übertragen werden (On) oder nicht (Off).

Style

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → “MIDI” → “Edit System” → “Style”.

Style
Rx On
Rx Channel 11
Style Volume On
Style Pc Rx On

Über den “Style Channel” werden Music Styles umgeschaltet und die Lautstärke der Style-Parts eingestellt.

Die MIDI-Adresse eines Music Styles besteht aus den beiden Bank Select-Nummern CC00 und CC32 (siehe “Liste der Music Styles” auf S. 84) und einer Program Change-Nummer, über die die Division (Intro, Ending, etc.) bestimmt wird Siehe “Die Program Change-Nummern der Style-Divisionen” auf S. 86.

Wenn nur eine Program Change-Nummer übertragen wird, wird nur die Division innerhalb des Styles gewechselt. Wenn nur Bank Select-Nummern (CC00 und CC32) ohne einen nachfolgenden Program Change-Befehl übertragen werden, hat dieses keinen Effekt.

NOTE

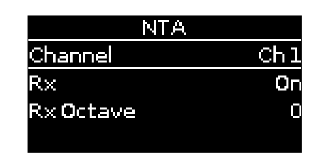
Wenn Sie am BK-7m einen Music Style auswählen, wird ein entsprechender Datenblock aus “CC00-CC32-PC” über MIDI übertragen und kann mit einem externen MIDI-Sequenzer aufgezeichnet werden.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Rx	Off, On	Schaltet den Empfang von MIDI-Meldungen auf dem Style Channel ein bzw. aus.
Rx Channel	1~16	Bestimmt den MIDI-Empfangskanal des Style Channel.
Style Volume Rx	Off, On	Bestimmt, ob Style Volume-Meldungen empfangen werden können (On) oder nicht (Off).

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Style Pc Rx	Off, On	Bestimmt, ob Music Styles über Bank Select- und Program Change-Meldungen gewechselt werden können (On) oder nicht (Off).
Tx	Off, On	Schaltet das Senden von MIDI-Meldungen auf dem Style Channel ein bzw. aus.
Tx Channel	1~16	Bestimmt den MIDI-Sendekanal des Style Channel.

NTA

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Edit System" → "NTA".



Diese Parameter bestimmen die Steuerung der Akkorderkennung für einen Music Style ("NTA" = "Note-to-Arranger").

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Channel	Ch1~Ch16	Bestimmt den MIDI-Kanal.
Rx	Off, On	Bestimmt, ob MIDI-Steuerdaten für Akkord-Informationen empfangen werden (On) oder nicht (Off).
Rx Octave	–4~0~ 4	Bestimmt die Oktavlage der empfangenen Noten.

Parameters

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Edit System" → "Parameters".



In dieser Sektion finden Sie weitere MIDI-Parameter.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Rx Velocity	On, 1~127	Bestimmt, ob die Sounds des BK-7m auf Dynamik reagieren (On) oder nicht (1~127). Wählen Sie dann entsprechend den gewünschten, festen Lautstärkewert aus.
Rx Sysex	Off, On	Bestimmt, ob der BK-7m SysEx-Meldungen empfangen kann (On) oder nicht (Off).
Tx Sysex	Off, On	Bestimmt, ob der BK-7m SysEx-Meldungen senden kann (On) oder nicht (Off).
Tx Data Change	Off, On	Bestimmt, wie die Program Change-Meldungen eines Songs übertragen werden. Bei Abspielen von Standard MIDI Files ersetzt der BK-7m die Standard GM-Sounds durch BK-7m-eigene Sounds. Bei der Einstellung "On" werden die Bank- und Programmnummern der "BK-7m-eigenen" Sounds auch über MIDI übertragen.
Soft Thru	Off, Global, Piano	Bei "Global" werden alle empfangenen MIDI-Meldungen über MIDi OUT weiter geleitet. Wählen Sie "Piano", wenn der BK-7m mit einem Digital Piano verbunden ist.

Save MIDI Set

Mit dieser Funktion können Sie die Einstellungen der MIDI-Parameter in einem "MIDI-Set sichern und danach direkt abrufen.

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Save MIDI Set".



1. Stellen Sie die MIDI-Parameter ein ("Edit Style Parts", "Edit Song Parts", "Edit Tone Parts", "Edit System").

2. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten MIDI Set-Speicher aus (“User1”~ “User8”).

3. Drücken Sie den [WRITE]-Taster, um die Einstellungen zu sichern.

Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung.

Die Mastering Tools

Der BK-7m besitzt zwei Effekt-Prozessoren, mit denen Sie den Sound der Echtzeit-Parts sowie Style- und Song-Parts verfeinern können.

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → “Mastering Tools”.



SMF/Style Compressor

Der SMF/Style-Kompressor ist ein Multi-Band Kompressor/Limiter, der unterschiedliche Frequenzbereiche beeinflusst. Ein Kompressor reduziert zu hohe Pegel und sorgt damit für einen gleichmäßigen Pegel.

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → “Mastering Tools” → “SMF/Style Compressor”.



1. Wählen Sie den gewünschten SMF-Song bzw. Music Style aus, und starten Sie das Playback.

2. Stellen Sie den “Switch”-Parameter auf “On”, um den Compressor einzuschalten.

Der Compressor beeinflusst nun den Sound des SMF Song- oder Music Style-Playbacks.

3. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das “Preset”-Feld aus, und drücken Sie das Rad.

4. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Preset-Programm aus, und drücken Sie das Rad.

Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

1. Hard Comp	4. Mid Boost	6. Standard
2. Soft Comp	5. High Boost	7. User
3. Low Boost		

5. Falls Sie Detail-Einstellungen verändern möchten, wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad einen der folgenden Parameter aus, und ändern Sie die Einstellung.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Level	0~127	Bestimmt den Eingangspegel für den Kompressor. Je höher der Wert, desto stärker werden die drei Frequenzbänder komprimiert. Der hier eingestellte Wert wird zum LEVEL-Wert der drei Bänder addiert. Bei “0” hat der Kompressor keinen Effekt auf das Ausgangssignal.
Gain	–12~0~ 12dB	Ermöglicht die Anpassung des Ausgangssignals nach dem Kompressor. Bei “0” bleibt der Pegel unverändert.
High/Mid/Low: Die nachfolgend beschriebenen Parameter stehen für jedes Frequenzband individuell zur Verfügung.		
Attack	0~100ms	Bestimmt, wie schnell der Kompressor eines Bandes beginnt zu arbeiten, wenn der THRESHOLD-Pegel überschritten wird.
Release	50~ 5000ms	Bestimmt, wie schnell der Kompressor eines Bandes aufhört zu arbeiten, wenn der THRESHOLD-Pegel unterschritten wird.
Threshold	–36~0dB	Dieser Parameter bestimmt den Pegel, ab dem der Kompressor zu arbeiten beginnt. Je niedriger der Wert, desto eher wird der Kompressor aktiviert.
Ratio	1:1.0~ 1:INF	Dieser Parameter bestimmt, wie stark der Pegel reduziert wird, wenn der THRESHOLD-Pegel überschritten wird. Bei “1:2.0” wird der Pegel oberhalb des THRESHOLD-Pegel halbiert. “1:INF” ist eine sinnvolle Einstellung wenn THRESHOLD auf ca. “0dB” eingestellt ist. Dieses ist dann ein Limiter-Effekt, der bewirkt, dass der THRESHOLD-Pegel nicht überschritten werden kann.
Level	–24~ +24dB	Dieser Parameter ermöglicht die Anpassung der Pegel der drei Frequenzbänder unter-einander. Die Normaleinstellung ist “0”.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Split High	2000~12000Hz	Diese Parameter bestimmen, an welcher Stelle die Frequenzen aufgeteilt werden. "Split Low" bestimmt den Bereich zwischen tiefen und mittleren Frequenzen, "Split High" bestimmt den Bereich zwischen mittleren und hohen Frequenzen.
Split Low	80~800Hz	

Write User
Mit dieser Funktion können Sie die geänderten Einstellungen auf der "SMF/Style Compressor"-Seite sichern.



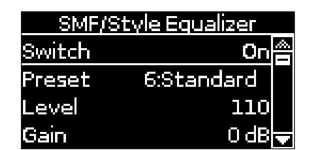
1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "YES", und drücken Sie das Rad, um die Einstellungen zu sichern.**
Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung.
Wenn Sie die Einstellungen nicht sichern möchten, wählen Sie die Option "NO", und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um wieder die "SMF/Style Compressor"-Seite aufzurufen.

NOTE
Es gib t nur einen "User"-Speicherplatz für diese Parameter. Bei Sichern der Einstellungen werden die entsprechend vorher gesicherten Daten überschrieben.

NOTE
Wenn Sie den BK-7m einschalten, werden automatisch die "User"-Einstellungen gewählt.

Der SMF/Style Equalizer

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Mastering Tools" → "SMF/Style Equalizer".



Der Equalizer ermöglicht die Anpassung der drei Frequenzbereiche TREBLE, MID und BASS.

1. **Wählen Sie den gewünschten SMF-Song bzw. Music Style aus, und starten Sie das Playback.**
2. **Stellen Sie den "Switch"-Parameter auf "On", um den Equalizer einzuschalten.**
Der Equalizer beeinflusst nun den Sound des SMF Song- oder Music Style-Playbacks.
3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das "Preset"-Feld aus, und drücken Sie das Rad.**
4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Preset-Programm aus, und drücken Sie das Rad.**
Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

1. Flat	4. Jazz	6. Standard
2. Rock	5. Classic	7. User
3. Pop		

5. **Falls Sie Detail-Einstellungen verändern möchten, wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad einen der folgenden Parameter aus, und ändern Sie die Einstellung.**

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Level	0~127	Dieser Parameter bestimmt den Eingangspegel des Equalizers. Diesen Pegel müssen Sie reduzieren, wenn der Sound verzerren sollte. NOTE Wenn der Equalizer eingeschaltet ist, dürfen Sie diesen Parameter nicht auf "0" stellen, ansonsten ist der Song nicht mehr hörbar.
Gain	–9~0~9dB	Ermöglicht die Anpassung des Ausgangssignals nach dem Equalizer. Bei "0" bleibt der Pegel unverändert.
High Frequency	2000~12000Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der hohen Frequenzen (Shelving Filter).
High Gain	–15~15dB	Bestimmt die Lautstärke der hohen Frequenzen.
Mid Frequency	200~8000Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der mittleren Frequenzen (Peaking Filter).
Mid Q	0.5, 1, 2, 4, 8	Bestimmt die Bandbreite (Güte) des MID FREQ-Bandes. Je niedriger der Wert, desto mehr werden benachbarte Frequenzen mit beeinflusst.
Mid Gain	–15~15dB	Bestimmt die Lautstärke der mittleren Frequenzen.
Low Frequency	50, 80, 100, 150, 200, 250, 300, 400Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der tiefen Frequenzen (Shelving Filter).

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Low Gain	–15~15dB	Bestimmt die Lautstärke der tiefen Frequenzen.

Write User
Mit dieser Funktion können Sie die geänderten Einstellungen auf der "Der SMF/Style Equalizer"-Seite sichern.



1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "YES", und drücken Sie das Rad, um die Einstellungen zu sichern.**
   Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung.
   Wenn Sie die Einstellungen nicht sichern möchten, wählen Sie die Option "NO", und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um wieder die "Der SMF/Style Equalizer"-Seite aufzurufen.



Es gib t nur einen "User"-Speicherplatz für diese Parameter. Bei Sichern der Einstellungen werden die entsprechend vorher gesicherten Daten überschrieben.



Wenn Sie den BK-7m einschalten, werden automatisch die "User"-Einstellungen gewählt.

Tone/Part Compressor

Der Tone/Part-Kompressor ist ein Multi-Band Kompressor/Limiter für die Echtzeit-Parts, der unterschiedliche Frequenzbereiche beeinflusst. Ein Kompressor reduziert zu hohe Pegel und sorgt damit für einen gleichmäßigen Pegel.

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Mastering Tools" → "Tone/Part Compressor".

Siehe "SMF/Style Compressor" auf S. 69 bezüglich der Beschreibung der Funktionen der Parameter.

■ Sichern der Compressor-Einstellungen

1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Write User", und drücken Sie das Rad.**



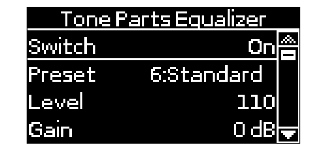
1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "YES", und drücken Sie das Rad, um die Einstellungen zu sichern.**
   Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung.
   Wenn Sie die Einstellungen nicht sichern möchten, wählen Sie die Option "NO", und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um wieder die "Tone/Part Compressor"-Seite aufzurufen.

NOTE
Es gib t nur einen "User"-Speicherplatz für diese Parameter. Bei Sichern der Einstellungen werden die entsprechend vorher gesicherten Daten überschrieben.

NOTE
Wenn Sie den BK-7m einschalten, werden automatisch die "User"-Einstellungen gewählt.

Tone/Part Equalizer

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Mastering Tools" → "Tone/Part Equalizer".

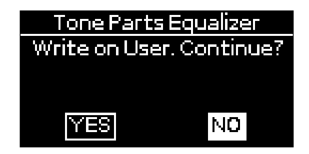


Der Equalizer ermöglicht die Anpassung der drei Frequenzbereiche TREBLE, MID und BASS für die Echtzeit-Parts.

Siehe "Der SMF/Style Equalizer" auf S. 70 bezüglich der Beschreibung der Funktionen der Parameter.

■ Sichern der Equalizer-Einstellungen

1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Write User", und drücken Sie das Rad.**



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "YES", und drücken Sie das Rad, um die Einstellungen zu sichern.**
   Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung.
   Wenn Sie die Einstellungen nicht sichern möchten, wählen Sie die Option "NO", und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um wieder die "Tone/Part Equalizer"-Seite aufzurufen.



Es gib t nur einen "User"-Speicherplatz für diese Parameter. Bei Sichern der Einstellungen werden die entsprechend vorher gesicherten Daten überschrieben.



Wenn Sie den BK-7m einschalten, werden automatisch die "User"-Einstellungen gewählt.

Die Makeup Tools (Style und SMF)

Sie können die Wiedergabe eines Music Styles bzw. Standard MIDI Files sehr einfach aber wirksam verändern.

NOTE

Die "Style Makeup Tools" und "Song Makeup Tools" stehen für Standard MIDI Files im XG-Format nicht zur Verfügung.

Anwendung der Makeup Tools

1. **Wählen Sie den gewünschten Music Style oder SMF-Song aus (siehe S. 35).**
2. **Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um das Music Style- bzw. Song-Playback zu starten.**
   Erneutes Drücken des [START/STOP]-Tasters stoppt das Playback wieder.
3. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**
4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Makeup Tools", und drücken Sie das Rad.**
   Bei Auswahl eines Music Style bei Schritt (1) erscheint im Display:



Bei Auswahl eines SMF-Songs bei Schritt (1) erscheint im Display:

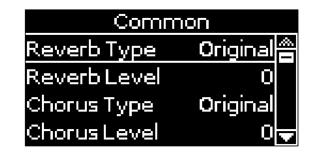


Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

Menu Option	Beschreibung
Common	Allgemeine Parameter wie Reverb, Chorus Tempo usw.
Instrument	Auswahl der Klänge. Siehe Seite 73.
Freeze Data	Sichert die Änderungen direkt in der Datei, so dass diese mit den geänderten Einstellungen in einem Sequenzer-Programm weiter bearbeitet werden kann. Siehe Seite 77.
Save	Sichert den Song mit den geänderten "Song Makeup Tools"-Einstellungen. Siehe Seite 77.

Common

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Makeup Tools" → "Common".



Die "Common"-Parameter beeinflussen den gesamten Song bzw. Music Style.

1. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten "Common"-Parameter, und drücken Sie das Rad.**



Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

Reverb Type: Bestimmt den Reverb-Typ. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung::

Einstellung	Bedeutung
Original	Der Song verwendet die für ihn programmierten Reverb-Einstellungen.
Room1, Room2, Room3	Der Hall verschiedener Raumgrößen. Je höher die Ziffer, desto größer ist der Hallraum.
Hall1, Hall2	Der Hall einer kleinen (1) bzw. großen (2) Konzerthalle.
Plate	Halleffekt, der durch die Reflektionen einer Metallplatte erzeugt wird.
Delay	Ein Standard Echo-Effekt.
Pan Delay	Echo-Effekt, bei dem das Effektsignal im Wechsel auf der linken bzw. rechten Seite erklingt.

Chorus Type: Bestimmt den Chorus-Typ. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

Einstellung	Bedeutung
Original	Der Song verwendet die für ihn programmierten Chorus-Einstellungen.

Einstellung	Bedeutung
Chorus 1~4	Chorus-Effekte mit verschiedener Klangdichte.
Fbk Chorus	Chorus mit zusätzlichem, Flanger-ähnlichem Effekt.
Flanger	Jet-Modulationseffekt.
ShortDly	Echoeffekt mit sehr kurzer Echozeit.
Short Dly FB	Echoeffekt mit sehr kurzer Echozeit und mehreren Wiederholungen.

Reverb Level & Chorus Level: Bestimmt die Reverb- bzw. Chorus-Lautstärke.

Style Volume/Song Volume: Bestimmt die Lautstärke des gesamten Music Styles bzw. Songs.

Style Tempo/Song Tempo: Bestimmt das Tempo des Music Styles bzw. Songs (♩= 20~250).

Transpose: Bestimmt die Tonhöhe aller Song-Parts (außer dem Drum-Part). Diese kann in einem Bereich von 12 Halbtönen (1 Oktave) auf- oder abwärts eingestellt werden. Diese Einstellung wird mit dem jeweiligen Song gespeichert.

NOTE

Dieser Parameter steht für Music Styles nicht zur Verfügung.

Undo Changes: Ermöglicht, die Änderungen der “Style/Song Makeup Tools”-Einstellungen ungültig zu machen und wieder die vorherigen Einstellungen zu erlangen.

2. Sichern Sie den Music Style bzw. Song auf dem USB-Speicher.

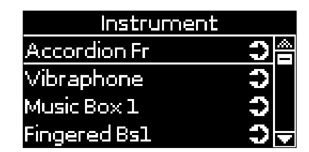
Siehe “Sichern der Music Style- bzw. Songdaten” auf S. 77.

NOTE

Mithilfe der “Freeze Data”-Funktion (siehe S. 77) können Sie die Änderungen fest in den Music Style bzw. Song übertragen und dann mit “Save” den Music Style bzw. Song inkl. dieser Änderungen sichern und dann bei Bedarf mit einem externen MIDI-Sequenzer weiter bearbeiten. Aber auch wenn Sie die “Freeze Data”-Funktion nicht nutzen, bleiben die gesicherten Änderungen für den BK-7m selbst erkennbar.

Instrument

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → “Makeup Tools” → “Instrument”.



Im Display erscheint eine Liste der Sounds, die im Music Style bzw. Song verwendet werden.

1. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE] den gewünschten Sound aus, und drücken Sie das Rad.



Im Display erscheint:



Die Anzeige des [MENU]-Tasters blinkt.

2. Drücken Sie den [MENU]-Taster, um die Position anzuwählen, an der der Klang verwendet wird.

Das Playback startet automatisch ab dieser Position.

3. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE] den gewünschten Parameter aus, und drücken Sie das Rad.

NOTE

Die Style- und Song Makeup Tools sind nicht für die BK-7m SuperNATURAL-Sounds verwendbar, daher können diese auch nicht ausgewählt werden.

NOTE

Wenn Sie bei Schritt (1) ein Drum-Set auswählen, ist die Auwahl der Parameter unterschiedlich zu denen der Instrumental-Klänge.

“**(T)**” bezeichnet Parameter, die für Instrumentalklänge (Tones) zur Verfügung stehen, “**(D)**” bezeichnet Parameter, die für Drum-Sets zur Verfügung stehen.

Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

Families (T)

Bezeichnet die Klanggruppe (siehe Seite 87).

Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, und wählen Sie den gewünschten Sound der aktuell gewählten Klanggruppe aus.

Parameter	Beschreibung
Families	Der BK-7m hat seine Tones in 15 Klanggruppen (Families) und 1 Drum Kit aufgeteilt.

Tone (T), Drum (D)

Bestimmt den Klang bzw. das Drum-Set (siehe Seite 87).

Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, wenn Sie eine andere Klanggruppe auswählen möchten.

Parameter	Beschreibung
Tone (T) Drum (D)	Die Anzahl der verfügbaren Sounds ist abhängig von der gewählten Klanggruppe.

Mute (T)/Drum Mute (D)
Schaltet die Wiedergabe eines Klangs bzw. Drum Sets stumm. Dieses betrifft nur den gewählten Klang und nicht zwangsläufig die gesamte Spur.

NOTE

Bei den Drum-Sets können die Drums und Percussion unabhängig voneinander stummgeschaltet werden ("Drum Mute", "Perc Mute", siehe unten).

Parameter	Einstellung
Mute (T) Drum Mute (D)	Off, On

Solo
Schaltet alle Klänge außer dem ausgewählten Klang stumm

Parameter	Einstellung
Solo	Off, On

Perc Mute (D)
Schaltet die im Drum-Part gespielten Percussion-Sounds stumm.

Parameter	Einstellung
Perc Mute	Off, On

Volume
Bestimmt die Lautstärke des Klangs. Dieses ist eine relative Änderung zur Original-Lautstärke des Klangs.

Parameter	Einstellung
Volume	-127~0~+127

Reverb
Bestimmt die Hall-Lautstärke des Klangs. Dieses ist eine relative Änderung zur originalen Hall-Lautstärke des Klangs.

Parameter	Einstellung
Reverb	-127~0~+127

Chorus
Bestimmt die Chorus-Lautstärke des Klangs. Dieses ist eine relative Änderung zur originaen Chorus-Lautstärke des Klangs.

Parameter	Einstellung
Chorus	-127~0~+127

Panpot
Bestimmt die Stereo-Position des Klangs. Bei "0" ist der Klang in der Mitte. Negative (–) Werte verschieben den Klang nach links, positive (+) Werte verschieben den Klang nach rechts.

Parameter	Einstellung
Panpot	-127~0~+127

NOTE

Bei Drum Sets werden mit diesem Parameter die Stereo-Positionen aller Drumsounds verschoben. Sie können aber auch die Stereo-Position einzelner Drumsounds veränder (siehe Seite 76).

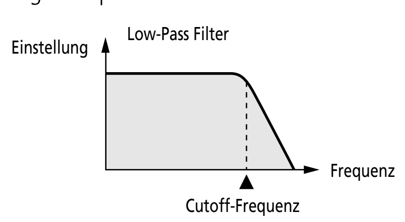
Octave (T)
Bestimmt die Oktavlage des Sounds (bis zu 4 Oktaven auf- oder abwärts).

Parameter	Einstellung
Octave	-4~0~+4

Velocity
Bestimmt den Dynamikbereich des Sounds. Bei "0" wird der originale Dynamikwert verwendet. Bei negativen (-) Werten wird der Dynamikwert reduziert, bei positiven (+) Werten erhöht.

Parameter	Einstellung
Velocity	-127~+127

Cut Off
Dieser Filter-Parameter bestimmt, wie brillant bzw. gedämpft der Sound erklingt. Je tiefer der Wert, desto gedämpfter ist der Sound.



Parameter	Einstellung
Cut Off	-127~+127

NOTE

Bei einigen Sounds sind bei positiven (+) Cutoff-Werten keine Klangveränderungen hörbar, weil der Sound bereits mit hoher Cutoff-Frequenz vorprogrammiert ist.

Resonance
Bestimmt die Überbetonung der Frequenzen in direkter Umgebung der Cutoff-Frequenz. Eine zu hohe Einstellung kann zu Pfeifgeräuschen (Feedback) führen.

Parameter	Einstellung
Resonance	-127~+127

NOTE
Bei einigen Sounds sind bei negativen (-) RESO-Werten keine Klangveränderungen hörbar, weil der Sound bereits mit niedriger Resonanz vorprogrammiert ist.

Die folgenden Parameter bestimmen die "**Hüllkurve**" des Sounds. Diese Hüllkurve gilt sowohl für die Lautstärke (TVA) als auch das Filter (TVF).

Attack (T)
Bestimmt, wie schnell die Lautstärke des Sounds ansteigt. Je niedriger der Wert (negative Werte), desto schneller erklingt der Sound nach Spielen der Note.

Parameter	Einstellung
Attack	-127~+127

Decay (T)
Bestimmt, die schnell der Sound nach der Attack-Phase auf seinen stabilen Lautstärkepegel (Sustain) abfällt.

Parameter	Einstellung
Decay	-127~+127

NOTE
Perkussive Klänge (z.B. Piano und Gitarre) klingen automatisch aus und haben daher normalerweise einen Sustain Level von "0". Selbst wenn Sie einen hohen Wert einstellen und dcn Sound halten, klingt dieser trotzdessen aus.

Release (T)
Bestimmt die Zeit nach Loslassen der Note, bis der Sound vollständig ausgeklungen ist.

Parameter	Einstellung
Release	-127~+127

Vibrato Rate (T)
Bestimmt die Geschwindigkeit der Tonhöhen-Modulation. Bei positiven (+) Werten wird die Modulations-Geschwindigkeit erhöht, bei negativen (–) Werten verlangsamt.

Parameter	Einstellung
Vibrato Rate	-127~+127

Vibrato Depth (T)
Bestimmt die Stärke der Tonhöhen-Modulation. Bei positiven (+) Werten wird die Modulation verstärkt, bei negativen (–) Werten verringert.

Parameter	Einstellung
Vibrato Depth	-127~+127

Vibrato Delay (T)
Bestimmt die Verzögerung der Tonhöhen-Modulation. Bei positiven (+) Werten wird die Verzögerung verstärkt, bei negativen (–) Werten verringert.

Parameter	Einstellung
Vibrato Delay	-127~+127

NOTE
Einige Sounds besitzen bereits ein vorprogrammiertes Vibrato, das nicht verändert werden kann.

Mfx
Der BK-7m besitzt drei Multieffekt-Prozessoren, einen Reverb-Prozessor und einen Chorus-Prozessor. Diese können für die Sounds verwendet werden, die von einem Music Style bzw. Standard MIDI File angesteuert werden.

Wählen Sie "Off" für die Instrumente, die keinen Multieffekt verwenden sollen.

Parameter	Einstellung
Mfx	Off, A, B, C

NOTE
Wenn Sie "A", "B" oder "C" ausgewählt haben, können Sie die nachfolgenden Parameter verändern.

Mfx Type
Bestimmt den Effekttyp. Alle drei MFX-Bereiche ("A", "B", "C") können beliebigen Instrumenten zugeordnet werden. Sie müssen nur beachten, dass. wenn Sie für einen Block einen anderen Effekt auswählen, sich dieses auf alle Klänge auswirkt, die diesen Effektblock ("A", "B" oder/und"C") verwenden. Siehe "Mfx Type" auf S. 54.

NOTE
Wenn der "Mfx"-Parameter auf "Off" gestellt ist, kann kein Effekt ausgewählt werden, und im Display erscheint die Anzeige "---".

Mfx Edit
Wenn Sie die Parameter des gewählten Effektes editieren möchten, drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "MFX Edit"-Seite aufzurufen. Mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad können Sie dann die Einstellungen ändern

Siehe "MFX-Typen und die Effekt-Parameter" auf S. 105.

NOTE
Wenn der "Mfx"-Parameter auf "Off" gestellt ist, können keine MFX-Parameter verändert werden. Im Display erschint dann die Meldung "No Edit".

Equalizer
Mit dem Equalizer können Sie die Frequenzbereiche einstellen.

Parameter	Einstellung
Equalizer	Off, On

Edit EQ
Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "Edit EQ"-Seite. aufzurufen, und verändern Sie die Einstellung mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Equalizer	Off, On	Schaltet den Equalizer ein bzw. aus.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
High Freq	1500 Hz, 2000 Hz, 3000 Hz, 4000 Hz, 6000 Hz, 8000 Hz, 12000 Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der hohen Frequenzen (Shelving Filter).
High Gain	–15~+15 dB	Bestimmt die Lautstärke der hohen Frequenzen.
Mid Freq	200~8000 Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der mittleren Frequenzen (Peaking Filter).
Mid Q	0.5, 1, 2, 4, 8	Bestimmt die Bandbreite (Güte) des MID FREQ-Bandes. Je niedriger der Wert, desto mehr werden benachbarte Frequenzen mit beeinflusst.
Mid Gain	–15~1+5 dB	Bestimmt die Lautstärke der mittleren Frequenzen.
Low Freq	90 Hz, 150 Hz, 180 Hz, 300 Hz, 360 Hz, 600 Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der tiefen Frequenzen (Shelving Filter).
Low Gain	–15~+15 dB	Bestimmt die Lautstärke der tiefen Frequenzen.

Drum Instrument (D)



Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "Drum Instrument"-Seite aufzurufen.

Wählen Sie das gewünschte Drum-Instrument aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad..

Parameter	Wert	Beschreibung
Instr.	All Drum Set Instruments	Bestimmt den Drumsound
Parameter für den Drumsound		
Mute	Off, On	Schaltet den ausgewählten Drumsound stumm
Solo	Off, On	Schaltet alle Drumsounds außer dem ausgewählten Drumsound stumm
Volume	-127~+127	Bestimmt die Lautstärke des Drumsounds.
Reverb	-127~+127	Bestimmt die Hall-Lautstärke des Drumsounds. Der Halleffekt kann auf der "Common"-Seite ausgewählt werden.
Chorus	-127~+127	Bestimmt die Chorus-Lautstärke des Drumsounds. Der Chorus-Effekt kann auf der "Common"-Seite ausgewählt werden.
Panpot	-127~+127	Bestimmt die Stereo-Position des Drumsounds. Bei "0" ist der Klang in der Mitte. Negative (–) Werte verschieben den Klang nach links, positive (+) Werte verschieben den Klang nach rechts
Velocity	-127~+127	Bestimmt den Dynamikbereich des Drumsounds. Bei "0" wird der originale Dynamikwert verwendet. Bei negativen (-) Werten wird der Dynamikwert reduziert, bei positiven (+) Werten erhöht
Pitch	-127~+127	Bestimmt die Tonhöhe des Drumsounds. Bei "0" ist die originale Tonhöhe ausgewählt.
Instr. Equalizer	Global, Instr, Off	**Global**: Der Drumsound verwendet die Equalizer-Einstellungen des Drum Sets. **Instr**: Der Drumsound verwendet seine eigenen Equalizer-Einstellungen. **Off**: Der Equalizer ist ausgeschaltet.
Edit EQ	(Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad)	Ermöglicht den Zugriff auf die EQ-Parameter des aktuell gewählten Drumsounds, wenn "Instr. Equalizer" auf "Int" gestellt ist. Siehe "Edit EQ" auf S. 75.
Undo Changes	(Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad)	Ermöglicht, die Änderungen der "Drum Instrument (D)"-Einstellungen ungültig zu machen und wieder die vorherigen Einstellungen zu erlangen.

4. **Sichern Sie den Music Style bzw. Song auf dem USB-Speicher.**
Siehe “Sichern der Music Style- bzw. Songdaten” auf S. 77.



Mithilfe der “Freeze Data”-Funktion (siehe unten) können Sie die Änderungen fest in den Song übertragen und dann mit “Save” den Song inkl. dieser Änderungen sichern und dann bei Bedarf mit einem externen MIDI-Sequenzer weiter bearbeiten. Aber auch wenn Sie die “Freeze Data”-Funktion nicht nutzen, bleiben die gesicherten Änderungen für den BK-7m selbst erkennbar.

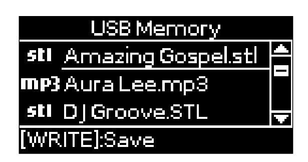
Freeze Data

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → “Makeup Tools” → “Freeze Data”.

Diese Funktion sichert die Änderungen direkt in der Datei, so dass diese mit den geänderten Einstellungen in einem Sequenzer-Programm weiter bearbeitet werden kann.

Sichern der Music Style- bzw. Songdaten

1. **Wählen Sie den “Save”-Parameter.**



Im Display erscheint der zuletzt gewählte Ordner des angeschlossenen USB-Speichers.

2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad bei Bedarf einen anderen Ordner aus, wenn Sie die originale Version des Songs nicht überschreiben möchten.**
3. **Drücken Sie den [WRITE]-Taster, so dass die Anzeige blinkt.**



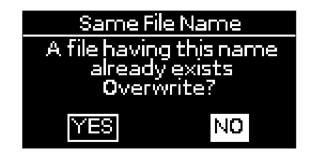
Im Display erscheint:



4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Position aus.**
5. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen (der Cursor wird zu einem Unterstrich).**
6. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Zeichen aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**



7. **Wiederholen Sie die Schritte (6)~(4), um den Namen vollständig einzugeben.**
8. **Drücken Sie den [WRITE]-Taster, um die Einstellungen zu sichern.**
Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung. Danach erscheint wieder die “Style Makeup Tools”- bzw. “Song Makeup Tools”-Seite.
Wenn sich auf dem USB-Speicher bereits eine gleichnamige Datei befindet, werden Sie gefragt, ob Sie diese überschreiben möchten.



Falls ja: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “YES”.

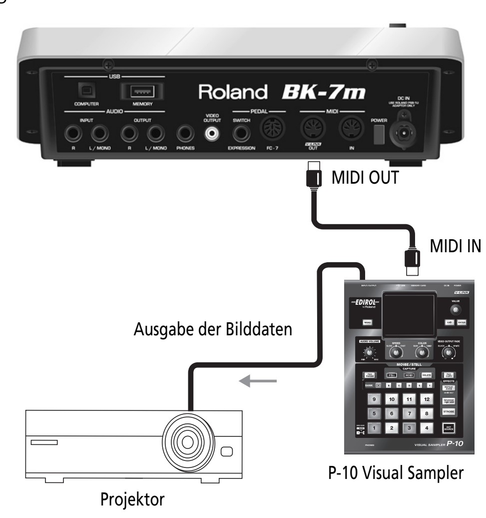
Falls nein: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “NO”, und verändern Sie den Namen.

Die Visual Control-Funktion

Der BK-7m besitzt eine "Visual Control"-Schnittstelle, mit der Audio- und Videodaten synchronisiert werden können. Dieses erleichtert die Integration von Bildmaterial in eine Musik-Performance.

Beispiel: Der BK-7m in Verbindung mit dem Roland P-10 Visual Sampler.

Verbinden Sie beide Geräte über MIDI wie nachfolgend dargestellt.



1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



Im Display erscheint:



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Visual Control" aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**



3. **Steuern Sie die Parameter des P-10 mit den Bedienelementen des BK-7m.**

Vorgang	V-LINK	MIDI-Meldung
[8 BEAT/16 BEAT] drücken	Bild umschalten (Clip 1)	CF 00
[LIVE BAND] drücken	Bild umschalten (Clip 2)	CF 01
[ROCK] drücken	Bild umschalten (Clip 3)	CF 02
[DISCO DANCE] drücken	Bild umschalten (Clip 4)	CF 03
[BALL ROOM] drücken	Bild umschalten (Clip 5)	CF 04
[50's & 60's] drücken	Bild umschalten (Clip 6)	CF 05
[JAZZ/BLUES] drücken	Bild umschalten (Clip 7)	CF 06
[LATIN] drücken	Bild umschalten (Clip 8)	CF 07
[BOSSA/SAMBA] drücken	Bild umschalten (Clip 9)	CF 08
[TRADIT/WORLD] drücken	Bild umschalten (Clip 10)	CF 09
Drücken Sie den [VARIATION 1] → [CURSOR/VALUE]-Rad	Bank umschalten (Bank Select 0~13)	BF 00 00~13
[VARIATION 2] → [CURSOR/VALUE]-Rad drücken	Farbe verändern Color Cr Control (0~127)	BF 47 00~7F
[VARIATION 3] drücken	Abspiel-Geschwindigkeit ändern (0~127)	EF 00 00~ 00 40~7F 7F

4. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um die Visual Control-Funktion wieder zu beenden.**

NOTE

Lesen Sie zu diesem Thema auch die Anleitung des Roland P-10.

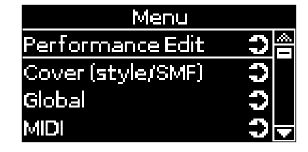
Der Factory Reset-Vorgang

Mit diesem Vorgang können Sie die Werksvoreinstellungen des BK-7m abrufen. Dieses betrifft nicht die Daten, die auf dem angeschlossenen USB-Speicher gesichert sind.

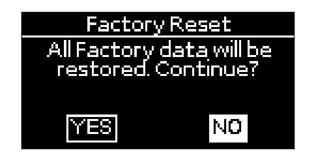
1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



Im Display erscheint:



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Factory Reset" aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**



3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option "YES", und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um den Vorgang auszuführen.**
   Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie die Option "NO".
4. **Nach Abschluss des Vorgangs erscheint im Display eine Bestätigungs-Meldung.**

Formatieren des USB-Speichers

Damit ein USB-Speicher mit dem BK-7m verwendet werden kann, muss dieser mit dem BK-7m formatiert werden. Der USB-Speicher erhält dadurch das "FAT-32" Dateisystem.

WICHTIGER HINWEIS: Durch die Formatierung werden alle vorherigen Daten des USB-Speichers gelöscht. Erstlelen Sie ggf. vorher eine Sicherheitskopie der Daten.

1. **Schließen Sie den USB-Speicher an den MEMORY-Anschluss des BK-7m an.**
2. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Format USB Device" aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**



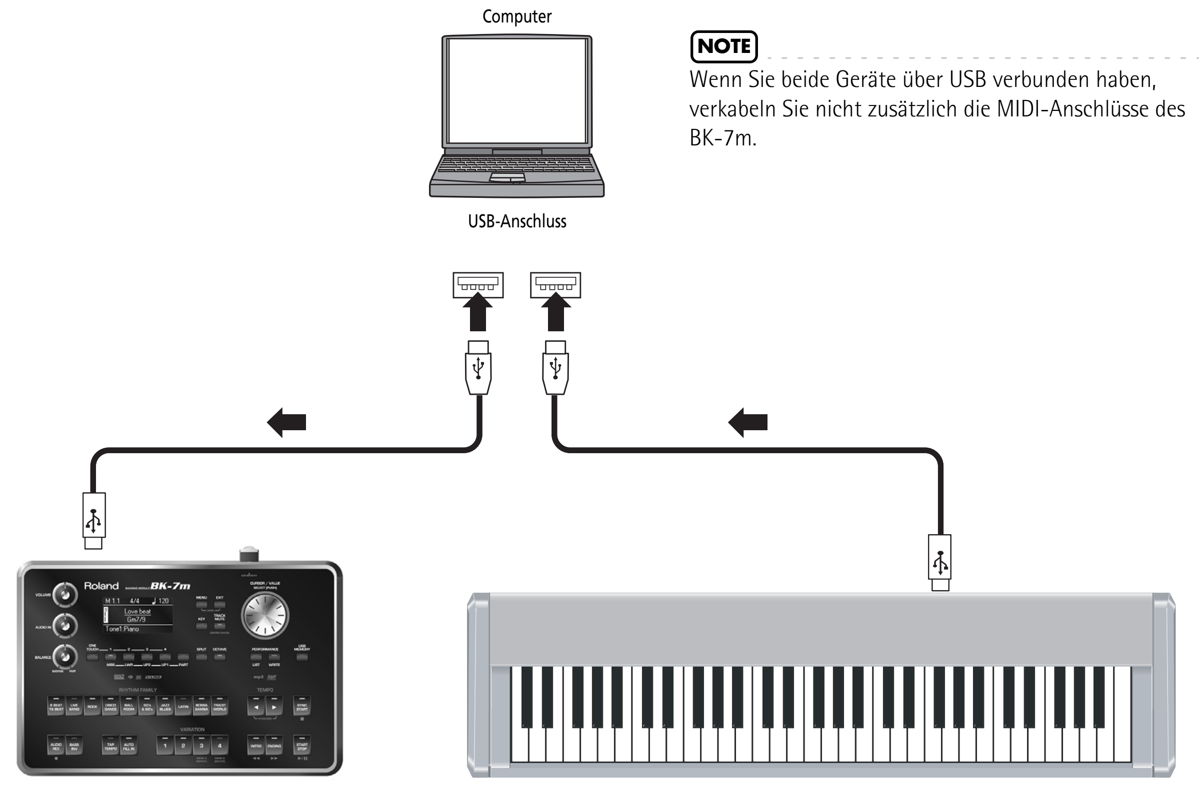
4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option "YES", und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um den Vorgang auszuführen.**
   Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie die Option "NO".
5. **Nach Abschluss des Vorgangs erscheint im Display eine Bestätigungs-Meldung.**

■ **Auf dem USB-Speicher werden die folgenden Ordner angelegt:**

Name	Wert
My Performances	Hier finden Sie die gespeicherten Performance-Listen. Sie müssen den PERFORMANCE [LIST]-Taster drücken, um die Daten anzeigen zu lassen. Der Inhalt dieses Ordners kann nicht durch Drücken des [USB MEMORY]-Tasters angezeigt werden. Am Rechner sind alle Daten einsehbar.
My Recordings	Hier finden Sie alle eigenen Audioaufnahmen (siehe S. 46).
My Songs	Hier können Sie alle Songs sichern, welche Sie mit "Cover" (siehe S. 48) oder "Makeup Tools" (siehe S. 72) verändert haben.
My Styles	Hier finden Sie alle Music Styles, dide Sie mit der "Cover"-Funktion (siehe S. 48) oder "Makeup Tools"-Funktion (siehe S. 72) bearbeitet und gesichert haben.

16. Verwenden des BK-7m mit SONAR LE

Der BK-7m wird mit der DAW-Software Cakewalk SONAR LE ausgeliefert. SONAR LE läuft auf Windows-kompatiblen Rechnern. Sie können den BK-7m als multitimbrales Soundmodul für Ihre Musik-Produktionen einsetzen. Sie müssen dafür lediglich den Rechner und den BK-7m über USB verbinden.



NOTE

Wenn Sie beide Geräte über USB verbunden haben, verkabeln Sie nicht zusätzlich die MIDI-Anschlüsse des BK-7m.

NOTE

Um SONAR LE installieren zu können, müssen Sie sich am Rechner mit Administrator-Rechten anmelden.

Installieren von Sonar LE

1. **Starten Sie den Rechner.**
2. **Schließen Sie alle Programme.**
3. **Legen Sie die DVD-ROM in das DVD-Laufwerk des Rechners.**
4. **Dopeelklicken Sie auf das SONAR LE-Ordnersymbol.**

   [SONAR_LE] Ordner - 
5. **Folgen Sie den auf dem Bildschirm angegebenen Installationshinweisen.**

Die BK-7m Instrumentenliste

Von der Webseite www.Roland.com können Sie die Datei "BK-7m.ins" herunter laden. Diese Datei beinhaltet Informationen über die Tones und Drum Sets des BK-7m. Sie können diese Datei in SONAR LE importieren und dann in der Software direkt auf die Sounds des BK-7m zugreifen. Lesen Sie dazu in SONAR LE die Hilfedatei "Importieren der Instrument-Definitionen".

■ Die Hilfefunktion in SONAR LE

Klicken Sie auf den HELP-Taster in der SONAR LE Taskleiste.

- Um SONAR LE benutzen zu können, müssen Sie sich bei Cakewalk registrieren.

NOTE

Cakewalk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cakewalk, Inc. Die Logos von SONAR und Cakewalk sind Warenzeichen von Cakewalk, Inc.
Lexicon Pantheon ist ein Warenzeichen von Lexicon Pro, ein Mitglied der Harman International Company.
Copyright © 2011 BOSS CORPORATION

17. Mögliche Fehlerursachen

Fehler/Symptom	Aktion	Seite
Das Gerät lässt sich nicht einschalten.	Ist der beigefügte Netzadapter bzw. das Netzkabel korrekt angeschlossen? Verwenden Sie nur den beigefügten Netzadapter, die Benutzung anderer Netzteile kann Beschädigungen zur Folge haben.	15
Der BK-7m erzeugt keinen Sound.	Ist das externe Verstärkersystem bzw. das externe Mischpult eingeschaltet? Falls nicht, schalten Sie das externe Gerät ein.	15
	Ist der [VOLUME]-Regler auf minimale Lautstärke geregelt? Erhöhen Sie die Lautstärke.	–
	Sin die MIDI- und Audiokabel-Verbindungen korrekt? Überprüfen Sie diese.	15, 16
	Ist der Sound über einen angeschlossenen Kopfhörer hörbar? Falls ja, überprüfen Sie das externe Verstärkersystem bzw. die Kabelverbindungen zum externen Verstärkersystem.	–
	Besitzt das angeschlossene MIDI-Steuerinstrument den zum BK-7m passenden MIDI-Kanal? Starten Sie die Wizard-Funktion.	22
	Wurde die Lautstärke eines oder mehrerer Parts verringert? Überprüfen Sie die "Volume"-Einstellungen der Parts.	50, 57
	Wurde die Lautstärke durch über MIDI empfangene Lautstärke-Meldungen reduziert?	67
Das Instrument erklingt insgesamt zu leise.	Verwenden Sie Audiokabel mit integriertem Widerstand? Sie dürfen nur Audiokabel benutzen, die keinen internen Widerstand besitzen.	–
Die Echtzeit-Parts (MBS, LWR, UP2, UP1) empfangen keine MIDI-Meldungen.	Sind die MIDI-Verbindungen korrekt?	16
	Leuchtet der entsprechende Part-Taster? Falls nicht, drücken Sie den Taster, so dass die Anzeige leuchtet.	–
	Die Echtzeit-Parts empfangen eventuell auf anderen MIDI-Kanälen als die, die im MIDI-Steuerinstrument eingestellt sind. Starten Sie die Wizard-Funktion, oder stellen Sie den korrekten MIDI-Kanal manuell ein.	22
Die Tonhöhe des Music Styles bzw. Songs erklingt falsch.	Ist die Tuning-Einstellung korrekt? Wurde der Music Style bzw. Song transponiert? Überprüfen Sie zusätzlich die Einstellungen für "Style Scale Tune" und "Rx Shift".	60 –
Ein Audiodatei WAV/mp3) wird nicht abgespielt. Das Signal in der Mitte des Stereofeldes (mp3 oder WAV) ist nicht hörbar. Die Melodiestimme eines SMF-Songs ist nicht hörbar.	Wenn die Anzeige des [TRACK MUTE] (CENTER CANCEL)-Taster leuchtet, wird bei einer Audiodatei das Signal in der Mitte des Stereofeldes reduziert. Wenn die Anzeige des [TRACK MUTE]-Taster leuchtet, ist die Melodiestimme des SMF-Songs stummgeschaltet.	38
Das externe Lautsprechersystem verzerrt.	Ist das externe Verstärkersystem an einen anderen Stromkreis angeschlossen als der BK-7m? Schließen Sie beide an den gleichen Stromkreis an.	–
Die Tonhöhe des Songs erklingt falsch.	Ist die Tuning-Einstellung korrekt? Wurde der Song transponiert?	60 37
Ein WAV/mp3-Song wird nicht abgespielt.	Kann das Songformat vom BK-7m erkannt werden?	35

Fehler/Symptom	Aktion	Seite
Der Sound eines über MIDI am BK-7m angeschlossenen Gerätes ist nicht hörbar.	Sind alle Geräte eingeschaltet? Sind die MIDI-Verbindungen korrekt? Ist der richtige MIDI-Kanal eingestellt?Siehe **"Die Wizard Connection-Funktion" auf S. 22**.	– 16 22
	Ist der entsprechende "Rx"-Parameter eingeschaltet?	–
Der BK-7m empfängt keine MIDI-Daten über einen mit dem USB-Anschluss verbundenen Rechner.	Ist im BK-7m der richtige MIDI-Kanal eingestellt? Siehe "Die Wizard Connection-Funktion" auf S. 22.	22
Es können keine Daten vom USB-Speicher gelesen bzw. auf den USB-Speicher geschrieben werden.	Verwenden Sie einen Roland M-UF-USB-Speicher? Nur mit diesem ist ein reibungsloser Betrieb gewährleistet.	–
	Ist das Format des USB-Speichers korrekt? Der BK-7m erkennt nur das Dateiformat FAT. Formatieren Sie den USB-Speicher vorzugsweiswe mit dem BK-7m.	79
Es können keine Daten auf dem USB-Speicher gesichert werden.	Ist der USB-Speicher schreibgeschützt?	–
	Besitzt der USB-Speicher noch genügend freien Speicher?	–
Die Audioaufnahme wird nicht gestartet bzw. unerwartet abgebrochen.	Verwenden Sie einen Roland M-UF-USB-Speicher? Nur mit diesem ist ein reibungsloser Betrieb gewährleistet.	–
	Besitzt der USB-Speicher noch genügend freien Speicher?	–
Der externe Video-Monitor bleibt dunkel.	Ist der Monitor am VIDEO OUTPUT-Anschluss angeschlossen?	17
	Ist am Monitor bzw. Fernseher der korrekte Kanal eingestellt? Lesen Sie dazu die Anleitung des verwendeten Monitors bzw. Fernsehers.	–
	Kann der BK-7m die Auflösung des Monitors bzw. Fernsehers erkennen?	–
Auf dem externen Monitor sind horizontale Streifen sichtbar.	Dieses kann bei einem Fernseher vorkommen, ist aber kein Fehler des BK-7m.	–
Der Rand eines Bildes ist auf dem externen Monitor abgeschnitten.	Dieses kann bei einem Fernseher vorkommen, ist aber kein Fehler des BK-7m.	–
Die Textanzeige ist falsch.	Es kann es passieren, dass die Texte bei einigen Standard MIDI Files über den Bildrand hinaus angezeigt werden.	–
Das an den AUDIO INPUT-Buchsen angeschlossene externe Gerät ist zu leise.	Verwenden Sie Audiokabel mit integriertem Widerstand? Sie dürfen nur Audiokabel benutzen, die keinen internen Widerstand besitzen.	–
	Stellen Sie den AUDIO IN-Regler auf einen höheren Wert.	–
Songs werden nicht abgespielt.	Kann das Songformat vom BK-7m erkannt werden?	35
	Die Songdatei ist eventuell beschädigt.	–
Die Performance-Listen erscheinen nicht.	Auf dem USB-Speicher sind keine Performance-Listen gesichert.	–
	Der USB-Speicher wird aus nicht bekannten Gründen nicht erkannt.	–

18. 'Die Wizard Connection-Einstellungen

Die "Wizard Connection"-Funktion (see p. 22) stellt verschiedene Parameter wie nachfolgend beschrieben ein und sorgt damit für eine ideale Verbindung mit dem verwendeten MIDI-Steuerinstrument.

Externes Instrument		**Einstellungen**	
Kategorie	Type	Performance&Global-Einstellungen	Weitere Einstellungen
DIGITAL PIANO	ROLAND	Octave LWR: +1 Split Point: G3 Performance Hold Lower Octave: On Split: Off Arr Type: Off (siehe "Performance Hold" on p. 61) Pedal: Perf. Next (siehe "Pedal" on p. 63)	[SPLIT]-Taster aus: Pianist [SPLIT]-Taster ein: Intelligent (siehe "Type" on p. 58) (siehe "Der Split-Modus" on p. 39) MIDI Soft Thru: Piano (siehe "Parameters" on p. 68)
	OTHERS		
ACCORDION	V-ACCORDION	Octave LWR: +1 Performance Hold Lower Octave: On Split: On Arr Type: On Bass Inversion: On (siehe "Performance Hold" on p. 61)	[SPLIT]-Taster aus: Accordionist1 [SPLIT]-Taster ein: Accordionist1 (siehe "Type" on p. 58) (siehe "Der Split-Modus" on p. 39)
	OTHERS1		
	OTHERS2		[SPLIT]-Taster aus: Accordionist2 [SPLIT]-Taster ein: Accordionist2 (siehe "Der Split-Modus" on p. 39)
MASTER KEYBOARD	ONE CHANNEL	Split Point: C4 Performance Hold Split: Off Arr Type: Off (siehe "Performance Hold" on p. 61)	[SPLIT]-Taster aus: Pianist [SPLIT]-Taster ein: Intelligent (siehe "Type" on p. 58) (siehe "Der Split-Modus" on p. 39)
	MULTI CHANNEL	Performance Hold Split: On Arr Type: On (siehe "Performance Hold" on p. 61)	[SPLIT]-Taster aus: Intelligent [SPLIT]-Taster ein: Intelligent (siehe "Type" on p. 58) (siehe "Der Split-Modus" on p. 39)
GUITAR		Octave UP1: +1 Performance Hold Tone Part: On Split: On Arr Type: On Bass Inversion: On (siehe "Performance Hold" on p. 61) One Touch Hold Tone Part: On (siehe "One Touch Hold" on p. 61) Pedal: Perf. ChordRec Off (siehe "Pedal" on p. 63)	[SPLIT]-Taster aus: Guitarist [SPLIT]-Taster ein: Guitarist (siehe "Type" on p. 58) (siehe "Der Split-Modus" on p. 39)
DIGITAL ORGAN	CHURCH ORGAN1	Performance Hold Split: On Arr Type: On (siehe "Performance Hold" on p. 61)	[SPLIT]-Taster aus: Standard [SPLIT]-Taster ein: Standard (siehe "Type" on p. 58) (siehe "Der Split-Modus" on p. 39)
	CHURCH ORGAN2		
	ELECTRONIC ORGAN	Performance Hold Split: On Arr Type: On (siehe "Performance Hold" on p. 61) Pedal: Perf. Next (siehe "Pedal" on p. 63)	
COMPUTER/SEQUENCER		keine Einstellungen	keine Einstellungen

19. Liste der Music Styles

8 BEAT/16 BEAT		CC00	CC32
01	Frank's Way	6	117
02	Easy Ballad	6	118
03	Lying Beat	6	119
04	Sky Beat	6	120
05	Home Beat	6	121
06	Slow Beat	6	122
07	Thick Beat	6	123
08	Due Beat	6	124
09	Acoustic Ballad	6	125
10	Adult Contemp	6	126
11	Contemp Country	6	127
12	Gold Slow Beat	71	0
13	Gold Medium Beat	71	1
14	Romantic Ballad	6	115
15	Angel Ballad	6	109
16	Sunshine Pop	6	114
17	Blue Pop	6	110
18	British Pop	6	111
19	Sister Pop	6	113
20	Euro Ballad	6	80
21	Love Beat	6	90
22	Fast Beat	6	83
23	So Easy	6	84
24	Easy Pop	6	92
25	Natural Pop	6	93
26	Easy Beat	6	82
27	70's Pop	6	106
28	Heart Beat	6	89
29	Night Pop	6	94
30	Happy Pop	16	21
31	Easy Groove	6	85
32	Sweet Beat	6	100
33	Groovy Pop	6	101
34	Warm Pop	6	105
35	Fast Pop	6	97
36	80's Pop	6	86
37	Sunny Pop	6	102
38	Color Beat	6	104
39	Half Beat	6	95
40	Folk Beat	6	79
41	Your Ballad	6	46
42	Power Ballad	6	47
43	Guitar Pop	6	48
44	Soft Beat	6	49
45	Trendy Beat	6	50
46	Full Pop	6	51
47	Morn Pop	6	52
48	Poppin'	6	53
49	Love Ballad	6	54
50	Guitar Serenade	6	55
51	Guitar Beat	4	26
52	Piano Ballad	4	25
53	Billy Beat	7	114
54	Breakin' Beat	7	115
55	Fancy Beat	7	116
56	US Country Pop	7	117
57	Gold Beat	7	118
58	Friendly Beat	7	102
59	Radio Pop	7	101
60	Midnight Ballad	4	35
61	Pop Ballad	4	34
62	Light Soul	7	87
63	Schlager Beat	5	41
64	Nice Groove	7	92
65	Cute Pop	7	95
66	Hip Beat	7	89
67	Smooth Beat	7	88
68	Smile Pop	7	93
69	Analog Beat	7	96
70	Moonlight Pop	7	94
71	Ballad Slow Rock	7	103
72	Lovely Ballad	4	36
73	Latin Beat	7	90
74	70's Groove	7	83
75	UK Pop	7	82
76	Contemp Beat	7	53
77	Simply Pop	7	54
78	Home Pop	7	55
79	Power Pop	7	56
80	Electro Beat	7	57
81	Groovin'	7	58
82	Pop Shuffle	7	59
83	Light Beat	7	60
84	US Shuffle	4	22
85	UK Shuffle	4	23
86	Shuffle Fusion	4	24
87	Fast Beat Guitar	7	98
88	Dream Ballad	7	97

LIVE BAND		CC00	CC32
01	Eric Beat	68	14
02	Strummin' Pop	68	11
03	The Unplugged	68	13
04	Amazing Gospel	68	12
05	Night Ballad	68	5
06	6_8 Ballad	68	7
07	6_8 Pop	68	9
08	Unplugged Pop	68	2
09	Unplugged Ballad	68	1
10	Cool Live Band	68	8
11	Acoustic Pop	68	6
12	Live Pop	68	3
13	Guitar Shuffle	68	18
14	Real Band	68	10
15	Cool Pop	68	4
16	Light Pop	68	15
17	Soul Pop	68	16
18	Bright Pop	68	17

ROCK		CC00	CC32
01	Green Rock	1	83
02	Spring Rock	1	80
03	Broken Beat	1	81
04	Straight Rock	1	82
05	Joe's Rock	1	72
06	Countdown Rock	1	69
07	Cool Shuffle	1	76
08	Breaky Rock	1	68
09	Dark Rock	1	70
10	JuliRock	1	73
11	LoveRock	1	77
12	Happy Beat	1	64
13	Bright Rock	1	59
14	Easy Rock	1	61
15	Electro Rock	1	62
16	New Metal	1	63
17	MunichRock	1	74
18	Schlager Rock	1	75
19	German90Pop	1	71
20	Simple Rock	1	65
21	Rock Beat	1	66
22	Soft Rock	1	60
23	Light Rock	1	35
24	Groovy Rock	1	36
25	Smooth Rock	1	37
26	Big Rock	1	38
27	Power Rock	1	39
28	Fire Rock	1	40
29	Fast Rock	1	41
30	Rock Shuffle	1	42

DISCO/DANCE		CC00	CC32
01	Beat Generation	22	46
02	Seventies	27	25
03	Volare Gipsy	70	2
04	Night'sDance	22	44
05	Hung Disco	70	1
06	Jamiro Dance	22	15
07	Just Disco	22	16
08	2000's Disco	27	24
09	Slow Disco	27	23
10	Gold Disco	27	9
11	Ladies Dance	27	10
12	UK Dance	27	12
13	Housing	22	17
14	Survive Disco	22	18
15	Dancin'	22	28
16	Earth Boogie	22	26
17	DJ Groove	22	27
18	Euro Dance	22	19
19	Dream Dance	66	60
20	Ibiza Dance	66	61
21	Ibiza Night	66	62
22	House Maillorca	66	63
23	Club House	66	64
24	DJ Techno	66	57
25	Hard Techno	66	58
26	80's Techno	66	59
27	Ballerman	66	56
28	Latin Dance	66	65
29	Gipsy Dance	66	28
30	Barry Dance	66	32
31	70's Disco	66	27
32	SchlagerShuffle	66	21
33	Schlagermichl	66	26
34	Reggaetone	66	34
35	Stadlschlager	66	33
36	70's Schlager	66	5
37	Alpenschlager	66	3
38	Schlag Disco Fox	66	6
39	AlpenParty	66	12
40	AlpenBallade	66	10
41	Disco Schlager	66	9
42	Latin Schlager	66	7
43	Dance Schlager	66	8
44	Happy Schlager	66	2
45	Party Schlager	5	48
46	Schlager Pop	22	39
47	Meneaito	61	7
48	Disco Gully	66	13
49	Latin Disco	66	4
50	Phunk Beat	66	30
51	Spear Beat	66	29
52	Baby Beat	8	12
53	Funky Groove	66	31
54	Downtown Funk	66	22
55	Wahoo Groove	66	25
56	Breath Rap	66	35
57	Cool Rap	66	24
58	Now Hip Hop	66	23
59	HipHop Beat	5	46
60	Hip'n Hop	5	47
61	Twostep	5	45
62	Contemporary Pop	5	44
63	Soul	5	43
64	Funky	5	42
65	Funky Pop	22	38
66	80's Groove	66	11
67	70's Beat	2	92
68	Smooth Contemp	28	21
69	Light Contemp	28	22
70	Acid Pop	28	19

71	Wave Jazz	28	20

BALL ROOM		CC00	CC32
01	Gold Wien Waltz	17	55
02	Wien Waltz	17	38
03	Vienne	17	46
04	Gold Slow Waltz	17	56
05	Slow Waltz	17	39
06	3_4 Boston	17	44
07	French Valse	17	45
08	It Valzer	17	57
09	Folk Valzer 1	17	42
10	Folk Valzer 2	17	43
11	Alpenwalzer	17	49
12	Polca Disco	19	33
13	It Polca	19	34
14	Polca 1	19	25
15	Polca 2	19	26
16	Manouche	69	4
17	Paso Doble	40	4
18	Paso Doble 2	40	5
19	Paso Doble 3	40	6
20	Gold Tango	26	17
21	Cool Tango	26	15
22	It Tango	26	18
23	Folk Tango 1	26	13
24	Folk Tango 2	26	14
25	Tango	26	12
26	Mazurca 1	17	40
27	Mazurca 2	17	41
28	Tarantella Disco	53	7
29	Tarantella	53	6
30	Gold Foxtrot	34	14
31	Gold Jive	7	119
32	Jive	69	1
33	Quick Step	69	2
34	Madison	69	3
35	It Fox	50	88
36	It Swing Fox	50	89
37	Fox Latino	50	90
38	Slow Fox	50	81
39	Gold Rhumba	23	13
40	Rhumba	23	11
41	Bolero	55	2
42	It Beguine	39	27
43	Romantic Beguine	39	26
44	Gold Cha Cha	24	17
45	Cha Cha	24	14
46	Simply Cha Cha	24	13
47	Cool Cha Cha	24	15
48	It Mambo	38	14
49	It Fast Mambo	38	15
50	It Cumbia	46	5
51	Simple Cumbia	46	4
52	It Hully Gully	22	50
53	It Meneito	22	48
54	It Bachata	22	49
55	Biguine	39	20
56	Gold Samba	27	26
57	Samba	27	21
58	Big Samba	27	22
59	Gold Bossa	22	47
60	Gold Euro March	20	24
61	Cool March	20	23

50's & 60's		CC00	CC32
01	Over Rockin'	5	56
02	Love Sl Rock	5	57
03	UK Rock'N	5	51
04	Baby Rock'N	10	39
05	Go! Rock'N	5	36
06	60's Rock'N	5	37
07	Good Rock'N	10	24
08	Blue Boogie	5	38
09	Fast Surf	5	34
10	Smooth Rock'N	10	22
11	Clock RocK'N	10	23
12	Brass Rock'N	10	25
13	Easy Slow Rock	5	39
14	50's Slow Rock	5	16
15	Oldies	5	33
16	Dream Slow Rock	5	32
17	Rock'N Slow	5	35
18	Go! Twist	10	30
19	Twist	10	20
20	50's Pop	39	13
21	Beach Surf	10	21
22	Romantic 6_8	5	52
23	Schlager 6_8	5	53
24	GermanOldie	5	49
25	Cool Slow Rock	5	22
26	Dixie	11	7
27	Combo boogie	9	7
28	Big Band Boogie	9	9
29	Charleston	11	6
30	Piano Rock'N	10	31
31	Piano Shuffle	15	9
32	Piano Ragtime	43	2

JAZZ/BLUES		C00	C32
01	BluEyesBand	12	41
02	OrganSwingMedium	12	42
03	Organ Jazz Fast	12	43
04	Gold Swing	12	44
05	Breezy Swing	14	25
06	Big Apple Band	14	26
07	Biggest Band	14	24
08	Bennys Big Band	14	23
09	Midnight SlSwing	12	35
10	Big Band Slow	14	18
11	Big Band Medium	14	19
12	Big Band Fast	14	20
13	Swing Medium	12	31
14	Modern Med Swing	12	33
15	Orchestra Swing	12	36
16	Strings Swing	12	34
17	Classic Big Band	14	21
18	Jazz Big Band	14	22
19	Swing Fast	12	32
20	Jz Guitar Swing	12	37
21	Gipsy Swing	12	38
22	Soft Ballad	13	14
23	Jazz Club	13	15
24	Medium Jazz	13	16
25	Smooth Med Swing	13	17
26	Scat Swing	12	23
27	Cool Swing	12	24
28	Bigger Band	14	13
29	Ensemble Swing	12	25
30	Combo Fast Swing	12	26
31	Slow Jz Waltz	17	28
32	Medium Jz Waltz	17	23
33	Piano Night	13	18
34	Piano Jazz	12	27
35	Jimmys Groove	44	31
36	Mustang Blues	44	32
37	Cool Soul	44	30
38	Fast Blues	44	17
39	Blues	44	14
40	R&B	44	18
41	Unplug Shuffle	15	11
42	Midnight Blues	44	25

LATIN		CC00	CC32
01	Carlos Beat	22	45
02	Orchestr Cha Cha	24	16
03	That's Mambo	38	13
04	Bachata	22	40
05	Go!Salsa	22	43
06	Cuba Salsa	22	42
07	Cool Merengue	22	41
08	Medium Gipsy	61	0
09	Fast Gipsy	61	1
10	Big Mambo	38	6
11	Mambo	38	9
12	Tradit Cha Cha	24	7
13	Dream Cha cha	24	9
14	Merengue	59	6
15	Fast Merengue	59	4
16	Oye Son	45	1
17	Son	45	2
18	Bomba	25	9
19	Tradit Rhumba	23	6
20	Acoustic Rhumba	23	12
21	Arg Tango	26	6
22	Salsa	25	7
23	Plena	38	10
24	Mariachi	17	27
25	Tradit Cumbia	46	2
26	Calypso	35	4
27	Limborock	35	3

BOSSA/SAMBA		CC00	CC32
01	Organ Bossa	22	46
02	Organ Samba	27	25
03	Orchestral Bossa	70	2
04	Jazz Bossa	22	44
05	Sunshine Bossa	70	1
06	Sweet Bossa	22	15
07	Club Bossa	22	16
08	Orchestral Samba	27	24
09	Acoustic Samba	27	23
10	Brazilian Samba	27	9
11	Sambalegre	27	10
12	Guitar Samba	27	12
13	Night Bossa	22	17
14	Fast Bossa	22	18
15	Guitar Bossa	22	28
16	Latin Fusion	22	26
17	Piano Latin	22	27
18	Jazz Latin	22	19

TRADIT WORLD		CC00	CC32
01	2000's Bolero	55	3
02	Country Flyer	16	26
03	Pop Gospel	44	33
04	Gospel Shuffle	44	34
05	Western Movie	4	38
06	Epic Movie	4	37
07	Holiday 1	19	30
08	Holiday 2	5	50
09	Holiday 3	12	39
10	French Java	17	52
11	Irish	67	3
12	Southern Twang	19	32
13	SteamtrainCountr	16	25
14	Posaunenpolka	19	31
15	German Polka	19	29
16	Schlagerwalzer	17	51
17	Posaunenwalzer	17	50
18	Orchestr Sl Fox	50	84
19	Pop Fox	50	86
20	Nice Fox	50	83
21	Fox Band	50	87
22	Slow Country	16	20
23	Country Ballad	16	19
24	Country Rock	16	15
25	Country Beat	16	16
26	Easy Country	16	17
27	Country Fox	50	82
28	Country Pop	50	85
29	Slow Polka	19	28
30	Austrian Polka	19	27
31	Austrian Waltz	17	47
32	Simple Sl Waltz	18	10
33	Orch Sl Waltz	18	11
34	Classic W'Waltz	17	24
35	Classic	5	40

36	6_8 March	20	11
37	US March	20	10
38	Orchestral Polka	19	9
39	Foxtrot	34	7
40	Beguine	39	16
41	Reggae	8	8
42	Island	8	10
43	Piano Waltz	18	12
44	Guitar Waltz	18	13
45	Country Swing	16	18
46	Orchestral Waltz	17	48

Die Program Change-Nummern der Style-Divisionen

Die einzelnen Divisionen der Music Styles werden über die nachfolgenden Programmnummern auf dem Style Channel abgerufen (siehe “Style—Rx Channel” auf p. 67).

Wenn Sie zusätzlich einen anderen Music Style auswählen möchten, müssen Sie vor der Programmnummer einen Datenblock aus den Bank Select-Meldungen CC00 und CC32 übertragen (see “Liste der Music Styles” on p. 84).

Music Style Divisions	PC
Intro1	67
Intro2	68
Intro3	65
Intro4	66
Main 1	01
Main 2	02
Main 3	09
Main 4	10
Fill Down1	89
Fill Down2	100
Fill Down3	90
Fill Up1	97
Fill Up2	99
Fill Up3	98
Ending1	75
Ending2	76
Ending3	73
Ending4	74

E-Serie Kompatibilität

Music Style Divisions	PC
Intro	83
Fill in To Original	82
Fill in To Variation	81
Ending	84
Break Mute	85

Abrufen eines Performance-Speichers aus der aktuell geladenen Performance-Liste via MIDI

Die Performance-Speicher der geladenen Performance-Liste werden über die folgenden Bank Select- und Program Change-Nummern auf dem Basic Channel abgerufen.

Grundsätzliche Struktur	
CC00	122 (fester Wert)
CC32	0~7 (variabler Wert)
PC	1~128 (variabler Wert)

Rechenprinzip:

CC00	122 (fester Wert)
CC32	Performancespeicher-Nr. - 1) / 128
PC	Performancespeicher-Nr. – (CC32 x 128)

Beispiel: Abrufen der Performance-speicher-Nr. “280”

CC00	122
CC32	(280 – 1) / 128 = 2
PC	280 – (2 x 128) = 24

Hinweis: Der BK-7m sendet seine Performancespeicher-Adressen nach diesem Prinzip über MIDI.

20. Liste der Klänge

Piano	CC00	CC32	PC
NaturalPiano	0	4	0
SuperiorPian	47	4	0
ClassicPiano	0	4	1
UprightPiano	1	4	0
Brite Piano	1	4	1
Piano+String	24	4	0
Piano+Choir	26	4	0
StackedPiano	47	4	2
Honky-tonk 1	0	4	3
RD Piano 1	0	4	2
Rock Piano	2	4	1
Dance Piano	80	4	1
Mild Piano	2	4	0
MonoAcPiano	45	4	0
European Pf	16	4	0
RD Piano 1 w	8	4	2
Honky-tonk 2	8	4	3

EP – Keyboard	CC00	CC32	PC
Vintage EP1	81	4	4
Pro Stage	47	4	4
Phase EP	44	4	4
Vintage EP2	82	4	4
Stage	80	4	4
FM EPiano1	80	4	5
FM EPiano2	81	4	5
Wurly	24	4	4
Clav. 1	1	4	7
Harpsichord1	2	4	6
Tremolo EP	46	4	4
MIDI EPiano1	1	4	2
MIDI EPiano2	2	4	2
FM+SA EP	16	4	4
St.FM EP	16	4	5
EP Legend	10	4	5
EP Phase	32	4	5
Dist E.Piano	17	4	4
Phase Clav	17	4	7
JP8000 Clav.	38	4	7
St.Soft EP	8	4	4
E.Piano 1	0	4	4
E.Piano 2	0	4	5
Hard FM EP	24	4	5
Cho. E.Piano	9	4	4
EP Heaven	44	4	88
Reso Clav.	16	4	7
Coupled Hps.	8	4	6
Clav. 2	0	4	7
Analog Clav.	32	4	7
Harpsichord2	24	4	6
Harpsi.w	0	4	6

Chr Perc	CC00	CC32	PC
Vibraphone	0	4	11
Marimba w	0	4	12
Glockenspiel	0	4	9
Celesta	0	4	8
Pop Celesta	1	4	8
Music Box 1	0	4	10
Carillon	9	4	14
Pop Vibe.	1	4	11
Tubular-bell	0	4	14
Vibraphone w	8	4	11
Music Box 2	1	4	10
Xylophone w	0	4	13
Church Bell	8	4	14
Balafon	17	4	12
Cimbalom_F	2	2	15
HDMallCimba	3	2	15

Organ	CC00	CC32	PC
B3 Sermon	12	4	16
Blues Perc	80	4	17
All Skate!	82	4	17
R&B B3	83	4	17
HeavyTraffic	81	4	18
Organ 3	0	4	18
Stevie's B3	82	4	16
Church Org.1	0	4	19
Organ Flute	24	4	19
Theater Org.	33	4	19
Dyno Rotary	82	4	18
Hang Twice	85	4	17
Felix Ballad	84	4	17
XV Organ	80	4	18
B3 Has Come	88	4	17
Org Jazz1 /9	83	4	18
Church Org.2	8	4	19
Reed Organ	0	4	20
Head Up B3	80	4	16
Organ 1	0	4	16
Ful Organ 1	2	4	16
60's Organ	16	4	16
Jazz Organ 1	1	4	17
Perc.Organ 1	32	4	17
Rock Organ	17	4	18
Rotary Org.S	16	4	18
Rotary Org.F	24	4	18
Church Org.3	16	4	19
Rotary Organ	8	4	18
L-Organ	47	4	18
Organ 2	0	4	17
Ful Organ 2	3	4	16
Jazz Organ 2	3	4	17
Perc.Organ 2	33	4	17
Chorus Or	8	4	17
Mellow 1	83	4	16
Cheese Organ	24	4	16
JazzOrgan RD	81	4	17
Ful Organ 3	4	4	16
Jazz Organ 3	4	4	17
Perc.Organ 3	34	4	17
Fire Perc	86	4	17
Organ 101	1	4	16
Br.Ballad B3	81	4	16
JX8 Organ	30	4	16
D-50 Organ	25	4	16
VS Organ	28	4	16
Trem. Organ	8	4	16
E.Organ 16+2	2	4	17
Organ Bass	40	4	16
Ful Organ 4	10	4	16
Jazz Organ 4	5	4	17
Puff Organ	16	4	20
Hybrid Organ	27	4	16
Full Perc	87	4	17
70's E.Organ	32	4	16
Farf Organ	19	4	16
Orient.Org.1	116	4	16
Orient.Org.2	116	4	20

Accordion	CC00	CC32	PC
Acc. Master	50	4	21
Acc. Classic	51	4	21
Italian Folk	52	4	21
Fr. Musette	53	4	21
Steierische	54	4	21
Bandoneon 1	8	4	23
Bandoneon 2	0	4	23
Bandoneon 3	52	4	23
Mellow Harm	0	4	22
Hand Harm.	51	4	22
Accordion It	8	4	21
Accordion Fr	0	4	21
B.Harp Basic	8	4	22
B.Harp Suppl	9	4	22
Soft Accord	25	4	21
Accordion 1	64	4	21
Accordion 2	16	4	21
JV.Accordion	69	4	21
OrientalAcc1	65	4	21
OrientalAcc2	66	4	21
OrientalAcc3	67	4	21
OrientalAcc4	68	4	21
Gue_Organ	12	2	21
Gue_Oboe	13	2	21
Gue_Violin	14	2	21
Gue_Musette	15	2	21
GuerriniR16	16	2	21
GuerriniR8	17	2	21
GuerriniR8S	18	2	21
GuerriniR4	19	2	21

A. Guitar	CC00	CC32	PC
Nylon Gt.1	64	4	24
Nylon-str.Gt	0	4	24
Steel.Gt2	64	4	25
Steel.Gt4	69	4	25
Ac.Guitar1	48	4	25
2_Guitars	66	4	25
12 Strings	8	4	25
Nylon+Steel2	67	4	25
MandolinTrem	18	4	25
Banjo	0	4	105
Nylon Gt.2	32	4	24
Nylon+Steel1	9	4	25
Steel.Gt5	70	4	25
Ac.Guitar2	49	4	25
Steel.Gt1	52	4	25
Steel.Gt3	65	4	25
12Stringsoft	7	4	25
Requint Gt.2	52	4	24
Mandolin Tr.	18	2	25
Muted Banjo	1	4	105
Nylon Gt.o	16	4	24
Ac.Gtr.Hrm	51	4	25
Steel + Body	33	4	25
Atmosphere	0	4	99
HollowReleas	4	4	99
Nylon Harp	2	4	99
Steel.Gt6	32	4	25
Ac.Guitar3	50	4	25
Mandolin	16	4	25
Fl.Gtr 1	48	4	24
Fl.Gtr 2	49	4	24
Fl.GtrRoll	51	4	24
Steel-str.Gt	0	4	25
Requint Gt.1	40	4	24
Nylon+Steel3	68	4	25
Ukulele	8	4	24
Velo Harmnix	24	4	24
Gt.FretNoise	0	4	120
Atk Steel Gt	10	4	25
TamCoStp	50	2	24
TamCoTrl	51	2	24
TamBPStp	52	2	24
TamBPTrl	53	2	24
TamPrTrl	54	2	24
TamORTrl	55	2	24
TamORBTr	56	2	24

E. Guitar – Bass	CC00	CC32	PC
Clean Solid	69	4	27
Warm Drive	65	4	29
Distortion	64	4	30
Clean Mute	67	4	28

	CC00	CC32	PC
Jazz Guitar1	62	4	26
Ulti Ac Bass	0	4	32
Picked Bass1	0	4	34
Fingered Bs1	0	4	33
Nu Slap Bs	0	4	36
RubberBass 2	16	4	39
Clean Elect.	64	4	27
Clean El Oct	65	4	27
Dynamic Mute	66	4	27
JC ChrusGt	9	4	27
Jazz Guitar2	80	4	26
XV Ac.Bass	9	4	32
Fretless Bs1	0	4	35
Mute Bass	84	4	32
Finger Slap	1	4	33
Slap Pop	1	4	36
Overdrive3	64	4	29
Distort Gt1	3	4	30
Dist. Mute	64	4	28
Muted Over	68	4	28
PedalSteel	8	4	26
5String Bs	83	4	32
Picked Bass2	1	4	34
Slap Bass 1	0	4	37
XV Bass+Ride	16	4	32
Drum'n'Bass	82	4	38
Distort Gt2	1	4	30
LP OverDrv	9	4	29
RockRhythm2	25	4	30
Muted Gt. 2	65	4	28
Jazz Gt.	0	4	26
Picked Bass3	2	4	34
Slap Bass 2	1	4	37
Jazz Bass 1	2	4	33
Synth Bass 2	0	4	39
Picked Bass4	3	4	34
RockRhythm1	24	4	30
Muted Gt. 3	66	4	28
TC MutedGt	2	4	28
TC Clean	19	4	27
JGuitar Scat	81	4	26
Reso Slap	8	4	36
Bass Invader	80	4	39
Jazz Bass 2	3	4	33
Rock Bass	4	4	33
Fretless Bs2	1	4	35
Power Gt.2	65	4	30
Power Gt.3	66	4	30
Distort Gt3	0	4	30
Dist Rtm GTR	26	4	30
Muted Gt. 1	0	4	28
TB Saw Bass	81	4	38
MG Bass	4	4	39
Modular Bass	2	4	39
Seq Bass 1	3	4	39
SynthBass201	1	4	39
LP HalfDrv2	11	4	29
Mid Tone GTR	23	4	27
Clean Gt.	0	4	27
JC CleanGt	4	4	27
Mellow Gt.	1	4	26
RubberBass 1	13	4	39
u/i/e/o V/Sw	84	4	39
VocoBass	83	4	39
Heart Bass	5	4	33
Raver Bass 1	81	4	39
LP RearAtk	22	4	27
Clean Half	1	4	27
OpenHard 1	2	4	27
OpenHard 2	3	4	27
TC RearPk	17	4	27
Guitaron	48	4	32
Raver Bass 2	82	4	39
MG Blip Bs	7	4	39
SH101 Bass 1	17	4	39

	CC00	CC32	PC
JP-8 Bass	4	4	38
Chorus Gt	8	4	27
TC Cln ff	18	4	27
AtkCleanGt	5	4	27
Funk Pop	8	4	28
LP Rear	21	4	27
Chung Ruan	24	4	27
WireStr Bass	11	4	39
MG Oct Bass2	6	4	39
SH101 Bass 2	18	4	39
Smooth Bass	19	4	39
Overdrv Gt	0	4	29
Overdrive1	1	4	29
Overdrive2	2	4	29
More Drive	3	4	29
Dist.Fast	4	4	30
AcBass 1	45	4	32
AcBass 2	46	4	32
AcBass 3	47	4	32
SH101 Bass 3	20	4	39
RND Bass	26	4	39
Dazed Gtr	2	4	30
Attack Dist	5	4	30
LP Rear Pk	20	4	27
LP HalfDrv	10	4	29
LP Chorus	12	4	29
Rockabilly	1	4	32
AcousticBs	49	4	32
Bubble Bass	28	4	39
Sync Bass 1	24	4	39
Spike Bass	21	4	39
Power Gt.1	16	4	30
TCFrntPick	16	4	27
Funk Gt.	16	4	28
Dance Dst.Gt	11	4	84
Pulse Mix Bs	31	4	39
Seq Bass 2	33	4	39
3rd Bass	34	4	39
MG Oct Bass1	35	4	39
Mild Bass	37	4	39
Gt.Feedback2	9	4	31
Gt.Feedback1	8	4	30
Gt.Harmonics	0	4	31
Ac.Gt.Harmnx	16	4	31
Gt.Cut Noise	1	4	120
MG LightBass	39	4	39
DistSynBass	40	4	39
DistEnvBass	38	4	39
LightSynBass	45	4	39
PopSynthBass	46	4	39
Pick Scrape	6	4	120
Sync Bass 2	30	4	39
SH101 Bass 4	47	4	39
TeeBee V/Sw	44	4	38
Odd Bass	15	4	39
303Sqr.Rev	43	4	38
X Wire Bass	10	4	39
Bassic Needs	83	4	38
Fretless Bs3	2	4	35
Beef FM Bass	8	4	39
Muted PickBs	8	4	34
Wood+FlessBs	8	4	35
Fretless Bs4	3	4	35
Double Pick	4	4	34
Mr.Smooth	5	4	35
String Slap	2	4	120
E.Bass Harm.	24	4	31
SynthBass101	1	4	38
Synth Bass 1	0	4	38
JP-4 Bass	3	4	38
CS Bass	2	4	38
Tekno Bass	10	4	38
Reso SH Bass	16	4	38
Rubber303 Bs	14	4	38
TB303 Bass	9	4	38

	CC00	CC32	PC
TB303 DistBs	18	4	38
TB303 Sqr Bs	17	4	38
Clavi Bass	19	4	38
Jungle Bass	21	4	38
Square Bass	22	4	38
Wild Ac.Bs	8	4	32
Baby Bass	48	4	33
AttackFinger	6	4	33
Arpeggio Bs	24	4	38
AtkSineBass	34	4	38
OB sine Bass	35	4	38
303SqDistBs	41	4	38
Echo SynBass	7	4	102
Bass Slide1	5	4	120
Bass Slide2	47	4	120
DoubleSlide	48	4	120
Nu Slap Bs 2	80	2	36
SH-101 Bass	80	2	38
TamBaStp	4	2	32
TamBaTrl	5	2	32
X 5String Bs	83	2	32
Strings	**CC00**	**CC32**	**PC**
St.Strings 1	16	4	48
St.Slow Str1	10	4	49
JP8 Strings1	81	4	50
Warm Strings	9	4	49
Bright Str.3	5	4	48
Orchestra 1	9	4	48
X Violin	80	4	40
Harp	0	4	46
St.Pizzicato	3	4	45
OrchestraHit	0	4	55
SlowStrings1	0	4	49
Strings	0	4	48
Syn.Strings1	0	4	50
Syn.Strings2	0	4	51
Contrabass	0	4	43
Folk Violin	116	4	40
Viola	0	4	41
Timpani	0	4	47
St.Strings 2	17	4	48
Oct Strings1	32	4	48
St.Slow Str2	11	4	49
SlowStrings2	1	4	49
Syn.Strings5	10	4	50
ChamberStr	2	4	48
Str.+Flute	13	4	48
Strings+Horn	12	4	48
FolkViolinVb	116	4	39
St.Strings 3	18	4	48
SlowStrings3	2	4	49
JP8 Strings2	80	4	50
Air Strings	8	4	51
Orchestra 2	8	4	48
Slow Violin	8	4	40
Slow Tremolo	8	4	44
Cello	0	4	42
ContraBsSect	34	4	48
Cello sect.	3	4	48
Syn.Strings4	9	4	50
StraightStr.	10	4	51
JP Saw Str.	4	4	51
Orchestra 3	20	4	48
Violin Atk	0	4	40
Trem Str.St.	0	4	44
PizzicatoStr	0	4	45
Tremolo Orch	10	4	48
Oct Strings2	33	4	48
FilteredOrch	3	4	51
S.Str+Choir	12	4	49
JP Strings	3	4	50
OB Strings	1	4	50
Bright Str.2	4	4	48
Syn.Strings3	8	4	50
Bright Str.1	1	4	48

	CC00	CC32	PC
Harp&Strings	1	4	46
SuspenseStr	9	4	44
Legato Str.	8	4	49
Velo Strings	24	4	48
Viola Attack	1	4	41
Cello Attack	1	4	42
Strings Oct	116	4	10
Vcs&Cbs Pizz	1	4	45
Solo Pizz.	8	4	45
Solo Spic.	16	4	45
StringsSpic.	17	4	45
Harp St.	2	4	46
Uillean Harp	8	4	46
Synth Harp	16	4	46
Choir Str.	11	4	48
Mild Strings	7	4	48
60s Strings	40	4	48
High Strings	16	4	50
Tron Strings	24	4	50
Noiz Strings	25	4	50
JUNO Strings	2	4	51
DistStrings	6	4	51
JP Strings 1	61	2	50
Vocal	**CC00**	**CC32**	**PC**
Warm Voices	82	4	94
Syn Vox Pad	0	4	54
Fem Mm Srt	82	4	53
Rich Choir 1	14	4	52
St.ChoirAahs	8	4	52
Vox Pad	83	4	94
Jazz Scat	6	4	53
Choir Aahs	0	4	52
Melted Chr	33	4	52
ChorusLahs	24	4	52
ChorusAahs	32	4	52
Harpvox	3	4	99
Voice Oohs	48	4	53
Choir Hahs	16	4	52
LFO Vox	9	4	85
St.BoysChoir	13	4	52
VoiceAah Mal	36	4	53
Itopia	3	4	91
Humming	40	4	53
Silent Night	9	4	54
Melted Choir	9	4	52
Holy Voices	12	4	91
Solo Vox	0	4	85
JzVoiceBap	10	4	53
JzVoiceDow	11	4	53
Voice Dahs	8	4	53
JzVox Thum	12	4	53
JzVoiceDat	9	4	53
Vox Sweep	2	4	94
SynVox	1	4	54
SC Heaven	2	4	91
JX8P Vox	18	4	54
Syn.Voice 1	8	4	54
Syn.Voice 2	10	4	54
Tears Voices	12	4	94
VP330 Choir	16	4	54
Chorus Oohs2	3	4	53
Space Voice	0	4	91
Heaven II	1	4	91
Water Space	4	4	91
Cosmic Voice	8	4	91
Vocorderman	11	4	91
Horror Pad	8	4	94
Breath&Rise	11	4	94
Chorus Oohs1	0	4	53
VoiceLah Fem	16	4	53
ChorusLahFem	17	4	53
ChorusLuhFem	19	4	53
VoiceUuh Fem	23	4	53
Fem Lah&Lan	24	4	53

Brass	CC00	CC32	PC
N.Trombone*	89	64	57
Ac.Brass	80	4	61
Brass Sforz.	81	4	61
2Tps+Tb	43	4	61
Henry IV	47	4	63
Tuba 1	0	4	58
French Horns	0	4	60
Jump Brass	5	4	62
Africa Brass	80	4	63
St.Orch Brs1	36	4	61
Octave Brass	24	4	61
FatPop Brass	14	4	61
Trombone 1	0	4	57
Tuba 2	1	4	58
Tuba + Horn	8	4	58
Warm Brass	2	4	63
MG Brass fst	81	4	63
MKS Brass	4	4	62
St. Brass ff	3	4	61
Horn + Orche	2	4	60
Tuba 3	47	4	58
Fr.Horn	1	4	60
Trombone 2	1	4	57
JUNO Brass	1	4	62
Fat SynBrass	5	4	63
Poly Brass	80	4	62
PowerBrass	47	4	61
Bright Tb	4	4	57
V Twin bones	2	4	57
Polka Tuba	46	4	58
Bs.Trombone	8	4	57
Synth Brass	0	4	62
Dual Horns	9	4	60
Pro Brass	8	4	62
Orch Brass	33	4	61
St.Orch Brs2	38	4	61
Brass + Reed	25	4	61
Folk Tuba	45	4	58
P5 Brass	0	4	63
Brass 1	0	4	61
2Tps+Tb+Sax	44	4	61
Brass 2	8	4	61
Brass 3	9	4	61
Fat + Reed	26	4	61
F.Horn Rip	24	4	60
Brass sfz 1	10	4	61
OB Brass	9	4	63
Sync Brass	4	4	63
Oct SynBrass	16	4	62
Euphonium	16	4	57
Bones Sect.	2	4	61
Quad Brass2	5	4	61
SH-5 Brass	3	4	62
Brass sfz 2	12	4	61
Brass Fall	16	4	61
Brass Oct	116	4	41
Wide FreHrns	3	4	60
F.Hrn Slow	8	4	60
Velo Brass 1	16	4	63
SoaringHorns	46	4	63
Quad Brass1	4	4	61
DeepSynBrass	6	4	63
Truba	8	2	57
TrubaStp	9	2	57
Sax – Trumpet	**CC00**	**CC32**	**PC**
N.Tenor Sax*	89	64	66
Tenor Sax	0	4	66
Baritone Sax	0	4	67
Bari & Tenor	8	4	67
MuteTrumpet1	0	4	59
FlugelHorn	8	4	56
Trumpet	0	4	56
BlowAltoVib	50	4	65
AltoSax Soft	46	4	65
Muted Tp 1	48	4	59

	CC00	CC32	PC
Romantc Tp	49	4	56
Trumpet2	48	4	56
Rom/Mar Tp	51	4	56
FolkTrumpVb	18	2	56
Soprano Exp.	8	4	64
Blowed Tenor	46	4	66
St.Tenor Sax	9	4	66
MariachiTp	50	4	56
Bright Tp.	24	4	56
Grow Sax	9	4	65
Folk A.Sax	17	2	65
Soprano Sax2	0	4	64
Folk A.SaxVb	18	2	65
Latin Tenor	44	4	66
Muted Tp 2	49	4	59
Tp Mar/Shk	52	4	56
Trumpet & Nz	4	4	56
MuteTrumpet2	2	4	59
TrumpetFall2	17	4	61
Super Tenor	47	4	66
Oriental SAX	116	4	65
AltoSax Exp.	8	4	65
TenorSaxFst	50	4	66
BreathyTn.	8	4	66
Warm Tp.1	25	4	56
Dark Trumpet	3	4	56
Tp Shake	53	4	56
Atk Trumpet	47	4	56
FolkTrumpet	1	4	56
FolkAlto	51	4	65
Tenor Sax 1	45	4	66
Sax Section	17	4	65
AltoSax + Tp	16	4	65
Alto Sax	0	4	65
MuteTrumpet3	3	4	59
Muted Horns	8	4	59
Twin Tp.	27	4	56
Warm Tp.2	26	4	56
ORSaxVib	2	2	65
ORSaxTrl	3	2	65
Wind	**CC00**	**CC32**	**PC**
FluteVibAtk	52	4	73
JazzClariVib	50	4	71
FolkClarinet	51	4	71
Oboe	0	4	68
Piccolo 1	0	4	72
Bassoon	0	4	70
BottleBlow1	0	4	76
Whistle 1	0	4	78
Pan Flute1	0	4	75
English Horn	0	4	69
FlTraverso	3	4	73
SoftClarinet	52	4	71
FolkClarinVb	17	2	71
Oboe Exp.	8	4	68
BottleBlow2	47	4	76
Bs Clarinet	8	4	71
Whistle 2	1	4	78
Pan Flute2	47	4	75
Multi Wind	16	4	71
Flute Exp	2	4	73
Clarinet	0	4	71
Folk Clarin	16	2	71
Quad Wind	17	4	71
Recorder	0	4	74
The Bottle	46	4	76
Ocarina	0	4	79
TinWhistle2	46	4	75
Pipe & Reed	9	4	73
Flute 1	0	4	73
Flute 2	1	4	73
Tron Flute	51	4	73
ORClaVib	2	2	71
ORClaTrl	3	2	71
Frula	10	2	75

	CC00	CC32	PC
FrulaTrl	11	2	75
Fujara	12	2	75
Quena	9	2	75
Synth	**CC00**	**CC32**	**PC**
Big Lead	4	4	81
Unison Saws	46	4	90
OB Saw	26	4	81
LM Square	6	4	80
CC Solo	4	4	80
Poly Saws	83	4	90
80's PolySyn	1	4	90
Super Poly	4	4	90
D-50 Fantasy	43	4	88
Twin Sine	11	4	80
Dual Sqr&Saw	23	4	80
Velo Lead	5	4	81
MG Square	1	4	80
Hollow Mini	2	4	80
Polysynth 1	0	4	90
X-hale	81	4	94
Phenomena	80	4	86
Poly Key	82	4	90
Saw Wave	0	4	81
Unison SawLd	7	4	83
MG SawLead 2	39	4	81
TB Lead	1	4	83
Fat GR Lead	3	4	84
Brightness	0	4	100
Bell Heaven	3	4	88
New Age Pad	2	4	88
Syn.Calliope	0	4	82
OB Stab	2	4	100
Big & Raw	1	4	87
P5 Sync Lead	16	4	84
Acid Guitar	10	4	84
D-50 Fat Saw	11	4	81
Euro-Dance 2	81	4	87
Polysynth 2	2	4	90
LowBirds Pad	8	4	101
D-50 Retour	5	4	100
Fantasia 1	0	4	88
OB DoubleSaw	12	4	81
Rock Lead	18	4	84
Techno Saw	47	4	81
JP DoubleSaw	13	4	81
JP SuperSaw	15	4	81
CS Saw	30	4	81
MG Saw Lead	31	4	81
Ice Rain	0	4	96
Oct Saw Lead	35	4	81
Chiffer Lead	0	4	83
LM Pure Lead	8	4	82
Big Blue	29	4	101
Vibra Bells	8	4	98
JUNO Rave	3	4	87
LA Brass Ld	22	4	84
Big Fives	1	4	86
Goblin	0	4	101
SequenceSaw3	46	4	81
Octave Stack	9	4	90
Euro-Dance 1	80	4	87
Crispy Lead	84	4	87
LM Blow Lead	9	4	82
Xpressive	83	4	87
7th Atmos.	17	4	103
Galaxy Way	18	4	103
Rising OSC.	19	4	103
Noise Peaker	6	4	91
Raver Blade	82	4	87
Etherality	5	4	103
Reso Stack	10	4	90
Techno Stack	11	4	90
TwinOct.Rave	13	4	90
Happy Synth	15	4	90
ForwardSweep	16	4	90

	CC00	CC32	PC
ReverseSweep	17	4	90
Minor Rave	24	4	90
SuperSaws	47	4	90
Bamboo Hit	7	4	91
AuhAuh	10	4	91
Square Wave	0	4	80
Mellow FM	3	4	80
Shmoog	5	4	80
2600 Sine	8	4	80
KG Lead	10	4	80
OB Square	17	4	80
JP-8 Square	18	4	80
Dist Square	19	4	80
303SquarDst1	20	4	80
303SquarDst2	21	4	80
Pulse Lead	24	4	80
JP8 PulseLd1	26	4	80
JP8 PulseLd2	28	4	80
260RingLead	29	4	80
303DistLead	30	4	80
JP8000DistLd	31	4	80
HipHop Sq	33	4	80
Flux Pulse	35	4	80
Pulse Saw	2	4	81
GR-300 Saw	6	4	81
LA Saw	7	4	81
Doctor Solo	8	4	81
Fat Saw Lead	9	4	81
Saw Impulse	5	4	96
Strange Str.	6	4	96
FatSawLead	14	4	81
Waspy Synth	16	4	81
PM Lead	17	4	81
MG Saw	24	4	81
Crystal	0	4	98
Syn Mallet	1	4	98
P5 Saw Lead	33	4	81
Soft Crystal	2	4	98
Round Glock	3	4	98
Loud Glock	4	4	98
Natural Lead	36	4	81
Synchronized	38	4	81
SequenceSaw1	40	4	81
Digi Bells	9	4	98
SequenceSaw2	41	4	81
Reso Saw	42	4	81
Cheese Saw	43	4	81
Blow Bell	12	4	98
Choral Bells	16	4	98
Air Bells	17	4	98
Bell Harp	18	4	98
Gamelimba	19	4	98
Bottom Bell	23	4	98
Warm Atmos	1	4	99
FatSolo Lead	4	4	83
ForcefulLead	5	4	83
Oct.UnisonLd	6	4	83
Mad Lead	8	4	83
Vaporish	80	4	90
CrowdingLead	9	4	83
Space Org X	81	4	86
Double Sqr.	10	4	83
Chord maj7th	82	4	86
PureFlatLead	47	4	83
Short Chord	83	4	86
Charang	0	4	84
Wire Lead	1	4	84
ShortCircuit	80	4	55
FB.Charang	2	4	84
Brass Star	3	4	100
Mellow GR Ld	5	4	84
Org Bell	8	4	100
Goblinson	1	4	101
50's Sci-Fi	2	4	101
Abduction	3	4	101

	CC00	CC32	PC
Fat SyncLead	17	4	84
Auhbient	4	4	101
5th DecaSync	19	4	84
LFO Pad	5	4	101
Random Str	6	4	101
Dirty Sync	20	4	84
DualSyncLead	21	4	84
UFO FX	14	4	101
5th Saw Wave	0	4	86
FallinInsect	18	4	101
LFO Oct.Rave	19	4	101
5th Lead	2	4	86
Just Before	20	4	101
RandomEnding	22	4	101
JP 5th Saw	5	4	86
Random Sine	23	4	101
JP8000 5thFB	6	4	86
Noise&SawHit	25	4	101
Bass & Lead	0	4	87
Fat & Perky	2	4	87
DancingDrill	27	4	101
Dirty Stack	28	4	101
Static Hit	30	4	101
Delayed Lead	7	4	87
Acid Copter	32	4	101
Fantasia 2	1	4	88
Fantasia 3	4	4	88
Fantasia 4	5	4	88
260HarmPad	7	4	88
Music Bell	10	4	98
Pulse Wave 1	80	2	81
Pulse Wave 2	81	2	81
80'sTechLead	82	2	81
Pad – Ethnic	**CC00**	**CC32**	**PC**
Pad With	81	4	89
LA Warm Pad	82	4	89
Attack! Pad	83	4	89
Human Pad	10	4	89
OB Soft Pad	6	4	89
Sitar 1	0	4	104
NAY 1	8	4	72
Shakuhachi	0	4	77
Oud 1	24	4	105
Kawala 1	8	4	75
JP8 Hollow	44	4	91
JP Soft Pad	13	4	89
Warm Squ Pad	46	4	91
Warm JP STR	47	4	89
Square Pad	45	4	91
Tambra	8	4	104
Rabab	8	4	105
Shamisen	0	4	106
Kalimba	0	4	108
Sanza	8	4	108
Stacked Pad	45	4	89
Warm Pad	0	4	89
Thick Matrix	1	4	89
Big Panner	4	4	102
Reso Panner	5	4	102
Bagpipe	0	4	109
Gopichant	16	4	105
UillnPipe Or	11	4	109
Fiddle	0	4	110
Pungi	8	4	111
Sine Pad	5	4	89
Tamboura	16	4	104
Echo Drops	0	4	102
Rotary Strng	3	4	89
Stack Pad	9	4	89
Bozouki	24	4	25
Mizmar 1	24	4	111
Uillean Pipe	9	4	109
Sitar 2	1	4	104
Kanoun3 TrmV	60	4	107
Soundtrack	0	4	97

	CC00	CC32	PC
JP8Haunting	43	4	91
Metal Pad	0	4	93
Silky Pad 1	9	4	103
Echo Pan 1	2	4	102
Kawala 2	9	4	75
Di	16	4	72
KanounStereo	53	4	107
Zither	16	4	15
Hichiriki	16	4	111
Octave Pad	8	4	89
Sync Brs.Pad	11	4	89
Silky Pad 2	11	4	103
Star Dust	3	4	103
Mystic Pad	6	4	103
Pi Pa	32	4	105
Sitar/Drone	4	4	104
Sitar 3	5	4	104
Tsugaru	1	4	106
San Xian	9	4	105
Anklung Pad	3	4	96
Tine Pad	1	4	93
Hols Strings	4	4	97
Oct.PWM Pad	12	4	89
PWM Soft Pad	43	4	89
Koto	0	4	107
TinWhistle1	24	4	75
Syn Shamisen	8	4	106
TinWhtsle Nm	25	4	75
Gu Zheng	1	4	107
LFO Sweep	44	4	89
Ambient Pad	6	4	99
Saw Strings	46	4	89
JP8 Sqr Pad	2	4	92
SoftBellPad	1	4	92
Taisho Koto	8	4	107
Kanoon	16	4	107
Bodhran	9	4	108
Bodhran Mute	10	4	108
Didgeridoo	8	4	109
Panner Pad	2	4	93
Bowed Glass	0	4	92
Special Rave	4	4	93
Halo Pad	0	4	94
Sweep Pad	0	4	95
Oud1 Tremolo	40	4	105
Oud+Strings	28	4	105
Kanoon+Choir	19	4	107
Oct Harp	24	4	107
ShakuBamboo	47	4	77
Ambient BPF	2	4	95
Converge	8	4	95
Warriors	4	4	95
Shwimmer	9	4	95
Celestial Pd	10	4	95
UillnPipe Nm	10	4	109
Er Hu	8	4	110
Gao Hu	9	4	110
Shanai 1	0	4	111
Shanai 2	1	4	111
Sweep Stack	13	4	95
Sweep Pipe	12	4	95
SawsSweep	47	4	95
Stray Pad	15	4	95
Clavi Pad	8	4	96
Suona 1	32	4	111
Suona 2	33	4	111
Tinkle Bell	0	4	112
Gender	9	4	112
Pemade	15	4	112
EP Pad	9	4	96
CP Pad	11	4	96
Ancestral	1	4	97
Prologue 1	2	4	97
Prologue 2	3	4	97
Yang Qin	24	4	46

	CC00	CC32	PC
Santur	0	4	15
Cimbalom	8	4	15
Dulcimer	24	4	15
Kanoun 3 St	54	4	107
HistoryWave	5	4	97
Echo Pan 2	3	4	102
Pan Sequence	8	4	102
Star Theme	0	4	103
Echo Bell	1	4	102
Kanoun1 TrmV	58	4	107
Kanoun2 TrmV	59	4	107
Kanoun 1	50	4	107
Kanoun 2	51	4	107
Kanoun 3	52	4	107
Panning Lead	10	4	102
D-Mention	80	4	94
Kanoun Trm	57	4	107
Kanoun 3 Oct	56	4	107
Kanoun Oct.	55	4	107
Kawala Oct.	10	4	75
Kawala Oct.V	11	4	75
Bozouki Trm	25	4	25
Bozouki TrmV	26	4	25
Rababa	10	4	110
Oud 2	25	4	105
Oud 3	26	4	105
Oud2 Tremolo	41	4	105
Oud1Trm VMix	42	4	105
Oud2Trm VMix	43	4	105
Oud Oct.	27	4	105
NAY 2	10	4	72
NAY Oct.	11	4	72
NAY Oct.VMix	12	4	72
Mizmar Trm	28	4	111
Mizmar 2	25	4	111
Mizmar Oct	27	4	111
Mizmar Trm V	29	4	111
Mizmar Dual	26	4	111
Arghool	32	4	72
BouzBag1	21	2	105
JV Bousouki	18	2	105
Gajde	11	2	109
Percuss – SFX	**CC00**	**CC32**	**PC**
Reverse Cym.	0	4	119
Woodblock	0	4	115
Taiko	0	4	116
Agogo	0	4	113
Steel Drums	0	4	114
Gun Shot	0	4	127
Telephone 1	0	4	124
Car-Stop	2	4	125
Helicopter	0	4	125
Seashore	0	4	122
Sine Perc.	10	4	118
Fl.Key Click	1	4	121
Cymbal Roll	47	4	112
Elec Perc	9	4	118
Horse-Gallop	2	4	123
Dog	1	4	123
Bird 1	0	4	123
Growl 1	5	4	123
Kitty	4	4	123
Jazz Tom	3	4	117
808 Tom	8	4	118
Melo. Tom 1	0	4	117
Breath Noise	0	4	121
Small Club	7	4	126
Explosion	3	4	127
Car-Engine	1	4	125
Seal	8	4	123
Rain	1	4	122
Thunder	2	4	122
Wind 1	3	4	122
Stream	4	4	122
Melo. Tom 2	8	4	117

	CC00	CC32	PC
Jungle SD	18	4	117
Bubble	5	4	122
Wind 2	6	4	122
Bird 2	3	4	123
DoorCreaking	2	4	124
Siren	5	4	125
Train	6	4	125
Jetplane	7	4	125
Starship	8	4	125
Burst Noise	9	4	125
Synth Drum	0	4	118
Car-Pass	3	4	125
Door	3	4	124
Telephone 2	1	4	124
Cricket	7	4	122
Rev.Snare	8	4	119
Rev.ConBD	17	4	119
Rev.Kick 1	16	4	119
White Noise	17	4	122
Winds Hit	47	4	122
Pink Noise	16	4	122
Scratch 1	4	4	124
TapeRewind	9	4	124
Growl 2	6	4	123
Rev.Tom	25	4	119
Trumpet Nz	9	4	121
Fancy Animal	7	4	123
Scratch 2	7	4	124
ScratchKey	8	4	124
Phono Noise	10	4	124
MC-500 Beep	11	4	124
HandClapMenu	40	4	115
909 HandClap	32	4	115
Finger Snaps	24	4	115
Voice ComeOn	23	4	126
Car-Crash	4	4	125
Calculating	10	4	125
Concert BD	8	4	116
Wind Chimes	5	4	124
Voice One	16	4	126
Voice Two	17	4	126
Voice Three	18	4	126
Voice Tah	19	4	126
Castanets	8	4	115
Tambourine	16	4	113
Perc. Bang	11	4	125
Burner	12	4	125
Glass & Glam	13	4	125
Ice Ring	14	4	125
Crack Bottle	16	4	125
Kajar	17	4	112
Small Taiko	1	4	116
Voice Aou	24	4	126
Voice Oou	25	4	126
Voice Hie	26	4	126
Pour Bottle	17	4	125
Open CD Tray	19	4	125
Audio Switch	20	4	125
Bounce	18	4	116
Key Typing	21	4	125
SL 1	22	4	125
SL 2	23	4	125
Kelontuk Sid	20	4	112
Car Engine	24	4	125
Car Horn	25	4	125
Boeeeen	26	4	125
R.Crossing	27	4	125
Compresser	28	4	125
Sword Boom!	29	4	125
Sword Cross	30	4	125
Stab! 1	31	4	125
Stab! 2	32	4	125
Applause 1	0	4	126
Laughing	1	4	126
Screaming	2	4	126

	CC00	CC32	PC
Punch	3	4	126
Atarigane	8	4	113
Heart Beat	4	4	126
Footsteps	5	4	126
Applause 2	6	4	126
ApplauseWave	8	4	126
Angklung	16	4	115
BabyLaughing	9	4	126
Voice Whey	20	4	126
Voice Kikit	22	4	126
Machine Gun	1	4	127
Lasergun	2	4	127
Bebarongan	25	4	116
Dholak	27	4	116
Eruption	4	4	127
Big Shot	5	4	127
Clap Hit	27	4	55
Stack Hit	25	4	55
Double Hit	10	4	55
Industry Hit	26	4	55
Strings Hit	24	4	55
Technorg Hit	22	4	55
Rave Hit	23	4	55
Bit Hit	20	4	55
Bam Hit	19	4	55
Philly Hit	9	4	55
Dist. Hit	18	4	55
Impact Hit	8	4	55
Euro Hit	3	4	55
Bass Hit	1	4	55
6th Hit	2	4	55
Techno Hit	17	4	55
Lo Fi Rave	16	4	55
Perc. Hit	11	4	55
Shock Wave	12	4	55

(*): These are SuperNATURAL Tones.

21. Liste der Drum Sets

	Note	PC: 1 [CC32: 4] STANDARD 1	PC: 2 [CC32: 4] STANDARD 2	PC: 3 [CC32: 4] STANDARD L/R	PC: 7 [CC32: 4] V-Pop1	PC: 5 [CC32: 4] V-R&B	PC: 6 [CC32: 4] V-Fiesta	PC: 9 [CC32: 4] ROOM	PC: 10 [CC32: 4] HIP HOP	PC: 11 [CC32: 4] JUNGLE	PC: 12 [CC32: 4] TECHNO
C–1	0	Std.1 Kick1	Std.1 Kick1	---	HipHop BD1	HipHop BD1	HipHop BD1	Std.1 Kick1	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2
	1	Std.1 Kick2	Std.1 Kick2	---	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Std.1 Kick2	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1
	2	Std.2 Kick1	Std.2 Kick1	---	Mex_Kik36	Mex_Kik36	Mex_Kik36	Std.2 Kick1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1
	3	Std2 Kick2	Std2 Kick2	---	85Rm BsDrum1	85Rm BsDrum1	85Rm BsDrum1	Std2 Kick2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
	4	Kick 1	Kick 1	---	85Rm BsDrum2	85Rm BsDrum2	85Rm BsDrum2	Kick 1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1
	5	Kick 2	Kick 2	---	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	Kick 2	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD
	6	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	---	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Jazz Kick 1	808 Kick	808 Kick	808 Kick
	7	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	---	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	Jazz Kick 2	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick
	8	Room Kick 1	Room Kick 1	---	HipHop BD1	HipHop BD1	HipHop BD1	Room Kick 1	808 BD	808 BD	808 BD
	9	Room Kick 2	Room Kick 2	---	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	Room Kick 2	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick
	10	Power Kick1	Power Kick1	---	85St BsDrum1	85St BsDrum1	85St BsDrum1	Power Kick1	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2
	11	Power Kick2	Power Kick2	---	NewJzKik	NewJzKik	NewJzKik	Power Kick2	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD
C0	12	Elec Kick 2	Elec Kick 2	---	NewRockKik	NewRockKik	NewRockKik	Elec Kick 2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2
	13	Elec Kick 1	Elec Kick 1	---	Cymbal Roll	Cymbal Roll	Cymbal Roll	Elec Kick 1	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2
	14	TR-808 Kick	TR-808 Kick	---	NewRkCStk_2	NewRkCStk_2	NewRkCStk_2	TR-808 Kick	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set
	15	TR-909 Kick	TR-909 Kick	---	82Rm Snare1	82Rm Snare1	82Rm Snare1	TR-909 Kick	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1
	16	Dance Kick 2	Dance Kick 2	---	82Rm Snare2	82Rm Snare2	82Rm Snare2	Dance Kick 2	Bounce	Bounce	Bounce
	17	Voice One	Voice One	Voice One	85St Snare1	85St Snare1	85St Snare1	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One
	18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	85St Snare2	85St Snare2	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two
	19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	NewJzSn2	NewJzSn2	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three
	20	85Rm BsDrum1	---	---	NewJzSn1	NewJzSn1	NewJzSn1	85St BsDrum1	HipHop BD1	TR-909 BD2	HipHop BD2
	21	85Rm BsDrum2	---	---	NewR&BSn	NewR&BSn	NewR&BSn	85St BsDrum2	Std2 Kick2	909 Comp BD	TR-909 BD2
	22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	NewRockSn2_2	NewRockSn2_2	NewRockSn2_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
	23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	NewRockSn1_2	NewRockSn1_2	NewRockSn1_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
C1	24	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38_2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr
	25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGstS39_2	IPopGstS39_2	IPopGstS39_2	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
	26	FingerSnaps2	Finger Snap	FingerSnaps2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2
	27	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
	28	Slap	Slap	Slap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Slap	Slap	Slap	Slap
	29	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	808clap	808clap	808clap	ScratchPush	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2
	30	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	Hand clap2	Hand clap2	Hand clap2	ScratchPull	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2
	31	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	IPopPHat32	IPopPHat32	Mex_PHat32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
	33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	GospelHClp1	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
	34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	IPopSRll30_1	IPopSRll30_2	Mex_SnrRol34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
	35	85St BsDrum1	Std2 Kick2	85St BsDrum1	IPopKik35	IPopKik35	Mex_Kik35	85Rm BsDrum1	TR-909 BD2	HipHop BD1	Techno BD1
C2	36	85St BsDrum2	Std.2 Kick1	85St BsDrum2	IPopKik36	IPopKik36	Mex_Kik36	85Rm BsDrum2	909 Comp BD	Std2 Kick2	TR-909 BD2
	37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	IPopCStk37_1	IPopCStk37_2	IPopCStk37_2	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick	808 Rimshot
	38	85St Snare2	Std.2 Snare1	85St Snare2	IPopSn38_1	NewR&BSn	Mex_Snr38	82Rm Snare2	Rap Snare	Dance Snare1	Dance Snare1
	39	909 HandClap	808clap	909 HandClap	IPopGstS39_1	NewR&BSnGst	Mex_GstS39	808clap	909 HandClap	HC2 Claps 2	707 Claps
	40	85St Snare1	Std.2 Snare2	85St Snare1	IPopSn40_1	IPopSn40_2	Mex_Snr40	82Rm Snare1	House SD	House SD	909 SD 1
	41	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	IPopTomLFl41	IPopTomLFl41	IPopTomLFl41	Room Tom 5	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	42	Close HiHat2	Jazz Clsd.HH	82StClsHatB	IPopHat1_42	IPopHat1_42	Mex_Hat1_42	Room Chh	Room Chh	606 CH	TR-707 HH-c
	43	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	IPopTomL43	IPopTomL43	IPopTomL43	Room Tom 5	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat	Pedal HiHat2	IPopHat2_44	IPopHat2_44	Mex_Hat2_44	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Jungle HH	CR-78 chh
	45	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	IPopTomMFl45	IPopTomMFl45	IPopTomMFl45	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	46	Open HiHat2	Jazz Open HH	82StOpenHatB	IPopHat3_46	IPopHat3_46	Mex_Hat3_46	R8 Ohh2	R8 Ohh2	606 HiHat Op	909 OH
	47	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	IPopTomM47	IPopTomM47	IPopTomM47	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
C3	48	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	IPopTomHFl48	IPopTomHFl48	IPopTomHFl48	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	49	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash1c B	IPopCyml2_52	IPopCym1_49	IPopCym1_49	Crash Cym.1	909 Crash	Jngl Crash	909 Crash
	50	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	IPopTomH50	IPopTomH50	IPopTomH50	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride__c B	IPopRd1_51	IPopRd1_51	IPopRd1_51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
	52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	IPopCym1_49	IPopCyml2_52	IPopCyml2_52	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ReverseCymbl	ReverseCymbl
	53	Ride Bell	Ride Bell	Ridbl_c B	IPopRd2_55	IPopRd2_55	IPopRd2_55	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Shake Tamb	Shake Tamb	Shake Tamb
	55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
	56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	Cowbell	808cowbe	808cowbe	808cowbe
	57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	909 Crash
	58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4	60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	NewHiBongo	NewHiBongo	NewHiBongo	Bongo High	Bongo High	Bongo High	CR78 HiBongo
	61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	NewLoBongo	NewLoBongo	NewLoBongo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	CR78 LoBongo
	62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	NewCongaSlp	NewCongaSlp	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga
	63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	NewCongaOp	NewCongaOp	NewCongaOp	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga
	64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	NewLoConga	NewLoConga	NewLoConga	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga
	65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmblHi	NewTmblHi	NewTmblHi	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmblLo	NewTmblLo	NewTmblLo	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	NewShaker2	NewShaker2	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	70	Maracas	Maracas	Maracas	NewShaker1	NewShaker1	NewShaker1	Maracas	808marac	808marac	808marac
	71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5	72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
	73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	NewQuide1	NewQuide1	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	NewQuide2	NewQuide2	NewQuide2	Long Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro
	75	Claves	Claves	Claves	NewClaves	NewClaves	NewClaves	Claves	808clave	808clave	808clave
	76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Hoo	Hoo	Hoo
	79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Hoo	Hoo	Hoo
	80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
	81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
	82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84	Bell Tree	Bar Chimes	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	88	Applause 2	Applause 2	Applause 2	Cana	Cana	Cana	Applause 2	Small Club	Small Club	Applause 2
	89	---	---	---	NewTmblHiFlm	NewTmblHiFlm	NewTmblHiFlm	---	Rap Snare	Jngl BD Roll	Dance Snare1
	90	---	---	---	NewTmblLoFlm	NewTmblLoFlm	NewTmblLoFlm	---	Power Snare2	Jngl SD Roll	Elec Snare 2
	91	---	---	---	NewTmblPHS	NewTmblPHS	NewTmblPHS	---	Noise Slap	66sn260	Dance Snare1
	92	---	---	---	NewShekere1	NewShekere1	NewShekere1	---	85St Snare1	Dance Snare1	House SD
	93	---	---	---	NewShekere2	NewShekere2	NewShekere2	---	85St Snare2	909 SD 1	Rap Snare
	94	---	---	---	NHBngoMute	NHBngoMute	NHBngoMute	---	82Rm Snare1	Elec Snare 2	House SD
	95	82Rm Snare2	---	85St BsDrum1	NewLBngoMute	NewLBngoMute	NewLBngoMute	85St Snare2	82Rm Snare2	Dance Snare1	Dance Snare1
C7	96	82Rm Snare1	---	85St BsDrum2	CajonHi	CajonHi	CajonHi	85St Snare1	Dance Snare1	Rap Snare	Rap Snare

	PC: 13 [CC32: 4] ROOM L/R	PC: 14 [CC32: 4] HOUSE	PC: 17 [CC32: 4] POWER	PC: 20 [CC32: 4] V-Rock1	PC: 19 [CC32: 4] V-Rock2	PC: 25 [CC32: 4] ELECTRONIC	PC: 26 [CC32: 4] TR-808	PC: 27 [CC32: 4] DANCE	PC: 28 [CC32: 4] CR-78	PC: 29 [CC32: 4] TR-606
C–1 0	---	Elec Kick 2	Std.1 Kick1	HipHop BD1	HipHop BD1	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2
1	---	Elec Kick 1	Std.1 Kick2	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1
2	---	CR78 BD 1	Std.2 Kick1	Mex_Kik36	Mex_Kik36	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1
3	---	CR78 BD 2	Std2 Kick2	85Rm BsDrum1	85Rm BsDrum1	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
4	---	TR-606 BD1	Kick 1	85Rm BsDrum2	85Rm BsDrum2	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1
5	---	TR-707 BD	Kick 2	HipHop BD2	HipHop BD2	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD
6	---	808 Kick	Jazz Kick 1	Techno BD1	Techno BD1	808 Kick	808 Kick	808 Kick	808 Kick	808 Kick
7	---	TR-808 Kick	Jazz Kick 2	JungleBD Set	JungleBD Set	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick
8	---	808 BD	Room Kick 1	HipHop BD1	HipHop BD1	808 BD	808 BD	808 BD	808 BD	808 BD
9	---	TR-909 Kick	Room Kick 2	909 Comp BD	909 Comp BD	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick
10	---	Dance Kick 2	Power Kick1	85St BsDrum1	85St BsDrum1	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2
11	---	909 Comp BD	Power Kick2	NewJzKik	NewJzKik	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD
C0 12	---	TR-909 BD2	Elec Kick 2	NewRockKik	NewRockKik	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2
13	---	HipHop BD2	Elec Kick 1	Cymbal Roll	Cymbal Roll	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2
14	---	JungleBD Set	TR-808 Kick	NewRkCStk_2	NewRkCStk_2	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set
15	---	Techno BD1	TR-909 Kick	82Rm Snare1	82Rm Snare1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1
16	---	Bounce	Dance Kick 2	82Rm Snare2	82Rm Snare2	Bounce	Bounce	Bounce	Bounce	Bounce
17	Voice One	Voice One	Voice One	85St Snare1	85St Snare1	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One
18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	85St Snare2	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two
19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	NewJzSn2	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three
20	---	TR-909 BD2	---	NewJzSn1	NewJzSn1	---	---	HipHop BD2	---	---
21	---	Techno BD2	---	NewR&BSn	NewR&BSn	---	---	TR-909 BD2	---	---
22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn40_2	IPopSn40_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn38_2	IPopSn38_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
C1 24	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38_2	IPopSn38_2	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr
25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGstS39_2	IPopGstS39_2	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
26	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2	IPopSn40_2	IPopSn38_2	Finger Snap	FingerSnaps2	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2
27	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	FingerSnaps2	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
28	Slap	Slap	Slap	909 HandClap	909 HandClap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	ScratchPush	Scrtch Push2	ScratchPush	808clap	808clap	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2
30	ScratchPull	Scrtch Pull2	ScratchPull	Hand clap2	Hand clap2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2
31	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	909 HandClap	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	NewRkHatPdl	NewRkHatPdl	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	NewRkSnRll	NewRkSnRll	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
35	85Rm BsDrum1	HipHop BD2	Power Kick2	NewRockKik	NewRockKik	Elec Kick 2	808 BD	TR-909 BD2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
C2 36	85Rm BsDrum2	TR-909 BD2	Power Kick1	NewRockKik	NewRockKik	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Techno BD2	CR78 BD 1	TR-606 BD1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	NewRkCStk_1	NewRkCStk_1	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick	CR78 Rim	CR78 Rim
38	82Rm Snare2	House SD	Dance Snare1	NewRockSn1_1	NewRockSn1_1	Elec. Snare	808 Snare 1	Dance Snare1	CR78 SD 1	66sn160
39	808clap	909 HandClap	808clap	NewRkSnGst	NewRkSnGst	808clap	808clap	909 HandClap	707 Claps	707 Claps
40	82Rm Snare1	Elec Snare 2	Power Snare1	NewRockSn2_1	NewRockSn2_1	Elec Snare 2	TR-808 SD2	Power Snare1	CR78 SD 2	66sn260
41	Room Tom 5	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL2Fl	NewRkTomL1Fl	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
42	82RmClsHatB	TR-707 HH-c	Close HiHat2	NewRkHat1	NewRkHat1	Jazz Clsd.HH	TR-808 CHH	CR-78 chh	CR-78 chh	606 CH
43	Room Tom 5	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL2	NewRkTomL1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
44	Pedal HiHat	CR-78 chh	Pedal HiHat2	NewRkHat2	NewRkHat2	Pedal HiHat	808__chh	808__chh	606 CH	606 CH
45	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL1Fl	NewRkTomMFl	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
46	82RmOpenHatB	909 OH	Open HiHat2	NewRkHat3	NewRkHat3	Jazz Open HH	TR-808 OHH	CR-78 ohh	CR-78 ohh	606 HiHat Op
47	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL1	NewRkTomM	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
C3 48	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 1	NewRkTomMFl	NewRkTomHiFl	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
49	Crash1c B	909 Crash	Crash Cym.1	NewRkCrCym1	NewRkCrCym1	Crash Cym.1	808 Crash	808 Crash	808 Crash	808 Crash
50	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 1	NewRkTomM	NewRkTomHi	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
51	Ride__c B	909 Ride Cym	Ride Cymbal	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	Ride Cymbal	606 Ride Cym	606 Ride Cym	606 Ride Cym	606 Ride Cym
52	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ChinaCymbal
53	Ridbl_c B	Ride Bell	Ride Bell	NewRkRdCym2	NewRkRdCym2	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Shake Tamb	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	CR78 Tmb	Shake Tamb	CR78 Tmb	CR78 Tmb
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	NewRkCrCym3	NewRkCrCym3	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
56	Cowbell	808cowbe	Cowbell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	Cowbell	808cowbe	808cowbe	CR78 Cow	CR78 Cow
57	Crash Cym.2	909 Crash	Crash Cym.2	NewRkCrCym4	NewRkCrCym4	Crash Cym.2	909 Crash	Crash Cym.2	909 Crash	909 Crash
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	IPopRd1_51	IPopRd1_51	Ride Cymbal	RideCym Edge	Ride Cymbal	RideCym Edge	RideCym Edge
C4 60	Bongo High	CR78 HiBongo	Bongo High	NewHiBongo	NewHiBongo	Bongo High	CR78 HiBongo	Bongo High	CR78 HiBongo	CR78 HiBongo
61	Bongo Lo	CR78 LoBongo	Bongo Lo	NewLoBongo	NewLoBongo	Bongo Lo	CR78 LoBongo	Bongo Lo	CR78 LoBongo	CR78 LoBongo
62	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	NewCongaSlp	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga	808 Conga	808 Conga
63	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn	NewCongaOp	NewCongaOp	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn	808 Conga	808 Conga
64	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn	NewLoConga	NewLoConga	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn	808 Conga	808 Conga
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmblHi	NewTmblHi	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmblLo	NewTmblLo	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	NewShaker2	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	Maracas	808marac	Maracas	NewShaker1	NewShaker1	Maracas	808marac	Maracas	CR78 Maracas	CR78 Maracas
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	NewQuide1	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	NewQuide2	NewQuide2	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro
75	Claves	808clave	Claves	NewClaves	NewClaves	Claves	808clave	Claves	CR78 Clv	CR78 Clv
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
78	Mute Cuica	Hoo	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
79	Open Cuica	Hoo	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	CR78 M.Beat	CR78 M.Beat
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	CR78 M.Beat	CR78 M.Beat
82	Shaker	626 Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	Applause 2	Applause 2	Applause 2	Cana	Cana	Small Club	Small Club	Small Club	Small Club	Small Club
89	---	66sn260	---	NewTmblHiFlm	NewTmblHiFlm	---	---	66sn260	---	---
90	---	Dance Snare1	---	NewTmblLoFlm	NewTmblLoFlm	---	---	909 SD 1	---	---
91	---	909 SD 1	---	NewTmblPHS	NewTmblPHS	---	---	Elec Snare 2	---	---
92	---	Dance Snare1	---	NewShekere1	NewShekere1	---	---	House SD	---	---
93	---	Dance Snare1	---	NewShekere2	NewShekere2	---	---	Rap Snare	---	---
94	---	Rap Snare	---	NHBngoMute	NHBngoMute	---	---	House SD	---	---
95	85Rm BsDrum1	House SD	---	NewLBngoMute	NewLBngoMute	---	---	Dance Snare1	---	---
C7 96	85Rm BsDrum2	House SD	---	CajonHi	CajonHi	---	---	Rap Snare	---	---

Note	PC: 1 [CC32: 4] STANDARD 1	PC: 2 [CC32: 4] STANDARD 2	PC: 3 [CC32: 4] STANDARD L/R	PC: 7 [CC32: 4] V-Pop1	PC: 5 [CC32: 4] V-R&B	PC: 6 [CC32: 4] V-Fiesta	PC: 9 [CC32: 4] ROOM	PC: 10 [CC32: 4] HIP HOP	PC: 11 [CC32: 4] JUNGLE	PC: 12 [CC32: 4] TECHNO
(C7) (96)	82Rm Snare1	---	85St BsDrum2	CajonHi	CajonHi	CajonHi	85St Snare1	Dance Snare1	Rap Snare	Rap Snare
97	Std.1 Snare1	Std.1 Snare1	Crash Cym.1	CajonHiFlm	CajonHiFlm	CajonHiFlm	Std.1 Snare1	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit
98	Std.1 Snare2	Std.1 Snare2	85St Snare2	CajonLo	CajonLo	CajonLo	Std.1 Snare2	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit
99	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	Ride Cymbal	CajonLoFlm	CajonLoFlm	CajonLoFlm	Std.2 Snare1	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave
100	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	85St Snare1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Std.2 Snare2	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave
101	Tight Snare	Tight Snare	Real Tom 6	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Tight Snare	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
102	Standard SN1	Standard SN1	Close HiHat2	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	Standard SN1	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
103	LD Snare M	LD Snare M	Real Tom 4	AfHey	AfHey	AfHey	LD Snare M	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind
104	LD Snare C	LD Snare C	Ride Bell	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	LD Snare C	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise
105	Jazz Snare 1	Jazz Snare 1	Real Tom 1	MexFVox2	MexFVox2	MexFVox2	Jazz Snare 1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1
106	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	Open HiHat2	AfFoots	AfFoots	AfFoots	Jazz Snare 2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2
107	Room Snare 1	Room Snare 1	82StBsDrum1P	MexFVox1	MexFVox1	MexFVox1	Room Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1
C8 108	Room Snare 2	Room Snare 2	82StBsDrum2P	MexMVox1	MexMVox1	MexMVox1	Room Snare 2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2
109	Dance Snare1	Dance Snare1	82JzCrsCym1P	YodelFVox1	YodelFVox1	YodelFVox1	Dance Snare1	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2
110	Power Snare1	Power Snare1	82StSnare2P	MexMVox2	MexMVox2	MexMVox2	Power Snare1	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare
111	Rev.Snare	Rev.Snare	Ride__c P	YodelMVox1	YodelMVox1	YodelMVox1	Rev.Snare	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3
112	Power Snare2	Power Snare2	82St Snare1P	MexMVox3	MexMVox3	MexMVox3	Power Snare2	66sn260	66sn260	66sn260
113	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Real6_t P	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	Elec Snare 1	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD
114	Dance Snare2	Dance Snare2	82St ClsHatP	YodelFVox2	YodelFVox2	YodelFVox2	Dance Snare2	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1
115	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Real4_t P	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	Elec Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2
116	Elec. Snare	Elec. Snare	Ridbl_c P	NewWhistle1	NewWhistle1	NewWhistle1	Elec. Snare	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2
117	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Real1_t P	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	Elec Snare 3	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1
118	TR-707 SD	TR-707 SD	82StOpenHatP	NewWhistle2	NewWhistle2	NewWhistle2	TR-707 SD	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2
119	808 Snare 1	808 Snare 1	---	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	808 Snare 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
C9 120	808 Snare 2	808 Snare 2	---	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	808 Snare 2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2
121	909 Snare 1	909 Snare 1	---	BrazilVox1	BrazilVox1	BrazilVox1	909 Snare 1	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare
122	909 Snare 2	909 Snare 2	---	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	909 Snare 2	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1
123	Rap Snare	Rap Snare	---	BrazilVox2	BrazilVox2	BrazilVox2	Rap Snare	House SD	House SD	House SD
124	JungleSD1	JungleSD1	---	BrazilVox3	BrazilVox3	BrazilVox3	JungleSD1	House Snare	House Snare	House Snare
125	House SD	House SD	---	AfAahhh	AfAahhh	AfAahhh	House SD	House SD	House SD	House SD
126	House Snare	House Snare	---	p33137v	p33137v	p33137v	House Snare	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah
G9 127	House SD	House SD	---	p33168v	p33168v	p33168v	House SD	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap

Note	PC: 13 [CC32: 4] ROOM L/R	PC: 14 [CC32: 4] HOUSE	PC: 17 [CC32: 4] POWER	PC: 20 [CC32: 4] V-Rock1	PC: 19 [CC32: 4] V-Rock2	PC: 25 [CC32: 4] ELECTRONIC	PC: 26 [CC32: 4] TR-808	PC: 27 [CC32: 4] DANCE	PC: 28 [CC32: 4] CR-78	PC: 29 [CC32: 4] TR-606
(C7) (96)	85Rm BsDrum2	House SD	---	CajonHi	CajonHi	---	---	Rap Snare	---	---
97	Crash Cym.1	Techno Hit	Std.1 Snare1	CajonHiFlm	CajonHiFlm	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit
98	82Rm Snare2	Philly Hit	Std.1 Snare2	CajonLo	CajonLo	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit
99	Ride Cymbal	Shock Wave	Std.2 Snare1	CajonLoFlm	CajonLoFlm	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave
100	82Rm Snare1	Lo Fi Rave	Std.2 Snare2	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave
101	Room Tom 5	Bam Hit	Tight Snare	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
102	Room Chh	Bim Hit	Standard SN1	BongoCowBell	BongoCowBell	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
103	Room Tom 2	TapeRewind	LD Snare M	AfHey	AfHey	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind
104	Ride Bell	Phono Noise	LD Snare C	MamboCowBell	MamboCowBell	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise
105	Room Tom 2	Dance Snare1	Jazz Snare 1	MexFVox2	MexFVox2	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1
106	R8 Ohh2	Power Snare2	Jazz Snare 2	AfFoots	AfFoots	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2
107	82RmBsDrum1P	Elec Snare 1	Room Snare 1	MexFVox1	MexFVox1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1
C8 108	82RmBsDrum2P	Dance Snare2	Room Snare 2	MexMVox1	MexMVox1	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2
109	82JzCrsCym1P	Elec Snare 2	Dance Snare1	YodelFVox1	YodelFVox1	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2
110	82RmSnare2 P	Elec. Snare	Power Snare1	MexMVox2	MexMVox2	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare
111	Ride__c P	Elec Snare 3	Rev.Snare	YodelMVox1	YodelMVox1	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3
112	82RmSnare1P	66sn260	Power Snare2	MexMVox3	MexMVox3	66sn260	66sn260	66sn260	66sn260	66sn260
113	Room Tom 5 P	TR-707 SD	Elec Snare 1	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD
114	82Rm ClsHatP	808 Snare 1	Dance Snare2	YodelFVox2	YodelFVox2	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1
115	Room Tom 2 P	808 Snare 2	Elec Snare 2	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2
116	Ridbl_c P	TR-808 SD2	Elec. Snare	NewWhistle1	NewWhistle1	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2
117	Room Tom 2 P	909 Snare 1	Elec Snare 3	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1
118	82RmOpenHatP	909 Snare 2	TR-707 SD	NewWhistle2	NewWhistle2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2
119	---	909 SD 1	808 Snare 1	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
C9 120	---	TR-909 SD2	808 Snare 2	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2
121	---	Rap Snare	909 Snare 1	BrazilVox1	BrazilVox1	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare
122	---	JungleSD1	909 Snare 2	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1
123	---	House SD	Rap Snare	BrazilVox2	BrazilVox2	House SD	House SD	House SD	House SD	House SD
124	---	House Snare	JungleSD1	BrazilVox3	BrazilVox3	House Snare	House Snare	House Snare	House Snare	House Snare
125	---	House SD	House SD	AfAahhh	AfAahhh	House SD	House SD	House SD	House SD	House SD
126	---	Voice Tah	House Snare	p33137v	p33137v	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah
G9 127	---	Noise Slap	House SD	p33168v	p33168v	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap

Key	PC: 30 [CC32: 4] TR-707	PC: 31 [CC32: 4] TR-909	PC: 33 [CC32: 4] JAZZ	PC: 34 [CC32: 4] JAZZ L/R	PC: 41 [CC32: 4] BRUSH	PC: 42 [CC32: 4] BRUSH 2	PC: 43 [CC32: 4] BRUSH 2 L/R	PC: 44 [CC32: 4] V-JazzBrush	PC: 49 [CC32: 4] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 4] ETHNIC
C–1 0	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Std.1 Kick1	---	Std.1 Kick1	Std.1 Kick1	---	HipHop BD1	Std.1 Kick1	---
1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Std.1 Kick2	---	Std.1 Kick2	Std.1 Kick2	---	Jazz Kick 1	Std.1 Kick2	---
2	CR78 BD 1	CR78 BD 1	Std.2 Kick1	---	Std.2 Kick1	Std.2 Kick1	---	Mex_Kik36	Std.2 Kick1	---
3	CR78 BD 2	CR78 BD 2	Std2 Kick2	---	Std2 Kick2	Std2 Kick2	---	85Rm BsDrum1	Std2 Kick2	---
4	TR-606 BD1	TR-606 BD1	Kick 1	---	Kick 1	Kick 1	---	85Rm BsDrum2	Kick 1	---
5	TR-707 BD	TR-707 BD	Kick 2	---	Kick 2	Kick 2	---	HipHop BD2	Kick 2	---
6	808 Kick	808 Kick	Jazz Kick 1	---	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	---	Techno BD1	Jazz Kick 1	---
7	TR-808 Kick	TR-808 Kick	Jazz Kick 2	---	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	---	JungleBD Set	Jazz Kick 2	---
8	808 BD	808 BD	Room Kick 1	---	Room Kick 1	Room Kick 1	---	HipHop BD1	Room Kick 1	---
9	TR-909 Kick	TR-909 Kick	Room Kick 2	---	Room Kick 2	Room Kick 2	---	909 Comp BD	Room Kick 2	---
10	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Power Kick1	---	Power Kick1	Power Kick1	---	85St BsDrum1	Power Kick1	---
11	909 Comp BD	909 Comp BD	Power Kick2	---	Power Kick2	Power Kick2	---	NewJzKik	Power Kick2	---
C0 12	TR-909 BD2	TR-909 BD2	Elec Kick 2	---	Elec Kick 2	Elec Kick 2	---	NewRockKik	Elec Kick 2	---
13	HipHop BD2	HipHop BD2	Elec Kick 1	---	Elec Kick 1	Elec Kick 1	---	Cymbal Roll	Elec Kick 1	---
14	JungleBD Set	JungleBD Set	TR-808 Kick	---	TR-808 Kick	TR-808 Kick	---	NewRkCStk_2	TR-808 Kick	---
15	Techno BD1	Techno BD1	TR-909 Kick	---	TR-909 Kick	TR-909 Kick	---	82Rm Snare1	TR-909 Kick	---
16	Bounce	Bounce	Dance Kick 2	---	Dance Kick 2	Dance Kick 2	---	82Rm Snare2	Dance Kick 2	---
17	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	85St Snare1	Voice One	---
18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	Voice Two	---
19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	Voice Three	---
20	---	---	82Br BsDrum1	---	---	82Jz BsDrum1	---	NewJzSn1	---	---
21	---	---	82Br BsDrum2	---	---	82Jz BsDrum2	---	NewR&BSn	---	---
22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn38_2	MC-500 Beep	---
23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn40_2	MC-500 Beep	---
C1 24	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38_2	Concert Snr	---
25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGstS39_2	Snare Roll	Finger Snap
26	FingerSnaps2	FingerSnaps2	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	IPopSn38_2	Finger Snap	Tambourine
27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	Jazz Clsd.HH	Castanets
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	909 HandClap	Pedal HiHat	Crash Cym.1
29	Scrtch Push2	Scrtch Push2	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	808clap	Jazz Open HH	Snare Roll
30	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	Hand clap2	Ride Cymbal	Concert Snr
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	Sticks	Concert Cym
32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	NewJzHatPdl	SquareClick	Concert BD
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Jingle Bell
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	IPopSRll30_1	Mtrnm. Bell	Bell Tree
35	TR-707 BD 2	Techno BD2	82Jz BsDrum1	82Jz BsDrum1	Jazz Kick 2	82Br BsDrum1	82Br BsDrum1	NewJzKik	Jazz Kick 1	Bar Chimes
C2 36	TR-707 BD	TR-909 BD2	82Jz BsDrum2	82Jz BsDrum2	Jazz Kick 1	82Br BsDrum2	82Br BsDrum2	NewJzKik	Concert BD	Wadaiko
37	TR-707 Rim	TR-909 Rim	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	NewJzSW1	Side Stick	Wadaiko Rim
38	TR-707 SD	909 SD 1	82Jz Snare1	82Jz Snare1	Brush Swirl	82Br Snare1	82Br Snare1	NewJzSn1	Concert Snr	Shimedaiko
39	707 Claps	909 HandClap	Hand clap2	Hand clap2	Brush Slap1	82Br Snare2	82Br Snare2	NewJzSW2	Castanets	Atarigane
40	TR-707 SD 2	TR-909 SD2	82Jz Snare2	82Jz Snare2	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	NewJzSn2	Concert Snr	Hyoushigi
41	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 6	Real Tom 6	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomLoFl	Timpani	Ohkawa
42	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	Jazz Clsd.HH	82JzClsHatB	Brs Chh	Brs Chh	82BrClsHatB	NewJzHat1	Timpani	H kotsuzumi
43	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 6	Real Tom 6	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomLo	Timpani	L Kotsuzumi
44	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	NewJzHat2	Timpani	Ban_Gu
45	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 4	Real Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomMFl	Timpani	Big Gong
46	TR-707 OHH	909 OH	Jazz Open HH	82JzOpenHatB	Brush Ohh	Brush Ohh	82BrOpenHatB	NewJzHat3	Timpani	Small Gong
47	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 4	Real Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewRkTomMid	Timpani	Bend Gong
C3 48	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 1	Real Tom 1	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomHiFl	Timpani	RAMA Cymbal
49	909 Crash	909 Crash	Crash Cym.1	Crash1c B	Brush Crash	Brush Crash	82BrCrsCym1B	NewJzCrCym1	Timpani	RAMA Cymbal
50	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 1	Real Tom 1	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomHi	Timpani	Gamelan Gong
51	909 Ride Cym	909 Ride Cym	Ride Cym IN	Ride_i B	Ride Cym IN	Ride Cym IN	82BrRdCymB	NewJzRide1	Timpani	Udo_Short
52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	NewJzCrCym2	Timpani	Udo_Long
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ridbl_c B	Brush RideBL	Brush RideBL	82BrRdBellB	NewJzRide2	Timpani	Udo_slap
54	344Tambourn	344Tambourn	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Bendir
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Req_Dum
56	808cowbe	808cowbe	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	ChaChaCBell	Cowbell	Req_tik
57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	NewJzCrCym1	Con.Cymbal2	Tabla_Te
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Tabla_Na
59	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	NewRkRdCym1	Concert Cym.	Tabla_Tun
C4 60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	NewHiBongo	Bongo High	Tabla_Ge
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	NewLoBongo	Bongo Lo	Tabla Ge Hi
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	Mute H.Conga	Talking Drum
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	NewCongaOp	Conga Hi Opn	Bend tlk_drm
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	NewLoConga	Conga Lo Opn	Caxixi
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmblHi	High Timbale	DJembe
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmblLo	Low Timbale	Djembe_rim
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Low Timbale
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Timbl Paila
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	Cabasa	High Timbale
70	808marac	808marac	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	NewShaker1	Maracas	Cowbell
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Bongo High
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	Bongo Lo
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	Short Guiro	Mute H.Conga
74	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	NewQuide2	Long Guiro	Conga Hi Opn
75	Claves	808clave	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	NewClaves	Claves	Conga MtLow
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Conga Slap
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Conga Lo Opn
78	Hoo	Hoo	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Conga Slide
79	Hoo	Hoo	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Mut Pandiero
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	Opn Pandiero
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	Open Surdo
82	626 Shaker	626 Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Mute Surdo
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Tamborim
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Agogo
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Agogo
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Shaker
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Low Whistle
88	Small Club	Applause 2	Applause	Applause	Applause	Applause	Applause	Cana	Applause	Low Whistle
89	---	---	---	---	---	---	---	NewTmblHiFlm	---	Mute Cuica
90	---	---	---	---	---	---	---	NewTmblLoFlm	---	Open Cuica
91	---	---	---	---	---	---	---	NewTmblPHS	---	MuteTriangl
92	---	---	---	---	---	---	---	NewShekere1	---	OpenTriangl
93	---	---	---	---	---	---	---	NewShekere2	---	Short Guiro
94	---	---	---	---	---	---	---	NHBngoMute	---	Long Guiro
95	---	---	---	82Jz BsDrum1	---	---	82Br BsDrum1	NewLBngoMute	---	Cabasa Up
C7 96	---	---	---	82Jz BsDrum2	---	---	82Br BsDrum2	CajonHi	---	Cabasa Down

Key	PC: 51 [CC32: 4] KICK & SNARE	PC: 52 [CC32: 4] KICK&SNARE 2	PC: 53 [CC32: 4] ASIA	PC: 54 [CC32: 4] CYMBAL&CLAPS	PC: 55 [CC32: 4] GAMELAN 1	PC: 56 [CC32: 4] GAMELAN 2	PC: 57 [CC32: 4] SFX	PC: 58 [CC32: 4] RHYTHM FX	PC: 59 [CC32: 4] RHYTHM FX 2	PC: 60 [CC32: 4] RHYTHM FX 3
C–1 0	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
3	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
4	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
5	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
6	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
7	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
8	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
9	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
10	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
11	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C0 12	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
13	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
14	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
15	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
16	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
17	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs Mute NZ
18	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs StQuail
19	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs Atk NZ
20	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R ClnGtCutUp
21	---	---	---	---	---	---	MC-500 Beep	---	---	R ClnGtCutDn
22	---	---	---	---	---	---	MC-500 Beep	---	---	R ClnGtrMtUp
23	---	---	---	---	---	---	ytwn3.xtp	---	---	R ClnGtrMtDn
C1 24	---	---	---	---	---	---	ytwn2.xtp	---	---	R DstGtCutUp
25	CR78 BD 1	CR78 BD 1	Gamelan Gong	---	---	---	Guitar Slap	---	---	R DstGtCutDn
26	CR78 BD 2	CR78 BD 2	Gamelan Gong	---	---	---	Chord Stroke	---	---	R DstGtrSgdn
27	TR-606 BD1	TR-606 BD1	Gamelan Gong	---	---	---	Chord Stroke	---	---	R DstGtrMute
28	TR-707 BD	TR-707 BD	Gamelan Gong	---	---	---	Biwa 3	---	---	R SlGtrSdNz1
29	808 BD	808 BD	Gamelan Gong	---	---	---	Phono Noise	---	---	R SlGtrSdNz2
30	909 Comp BD	909 Comp BD	Gamelan Gong	---	---	---	TapeRewind	---	---	R SlGtrSdNz3
31	TR-909 BD2	TR-909 BD2	Gamelan Gong	---	---	---	Scrtch Push2	---	---	R SlGtrSdNz4
32	HipHop BD2	HipHop BD2	Gamelan Gong	rev.lvohh	---	---	Scrtch Pull2	---	---	R SlGtrStkSD
33	HipHop BD1	HipHop BD1	Gamelan Gong	Rev. LVCHH 1	---	---	Gt.CutNoise2	---	---	R SlGtrStkU1
34	Jungle BD2	Jungle BD2	Gamelan Gong	Rev. LVCHH 2	---	---	Gt.CutNoise2	---	---	R SlGtrStkD1
35	JungleBD Set	JungleBD Set	Gender	Jungle HH	---	---	Dist.CutNoiz	---	---	R SlGtrStkU2
C2 36	Techno BD2	Techno BD2	Gender	Close HiHat	KendangWadon	KendangWadon	Dist.CutNoiz	Rev.Kick 1	rev.707bd	R SlGtrStkD2
37	Techno BD1	Techno BD1	Gender	Jazz Clsd.HH	KendangWadon	KendangWadon	Bass Slide	Rev.ConBD	rev.909bd2	R Tbone NZ
38	Mix Kick	Mix Kick	Gender	Room Chh	Bebarongan	Bebarongan	Pick Scrape	Rev.PowerK1	rev.hphp_bd1	R Tpet NZ
39	Standard KK1	Standard KK1	Gender	Close HiHat1	Pelegongan	Pelegongan	High-Q	Rev.Elec.K1	rev.jgl_bd2	R St BsDrum1
40	Std.1 Kick1	85St BsDrum1	Bonang	Close HiHat2	Kelontuk	Kelontuk	Slap	Rev.Snare 1	rev.tech_bd2	R St BsDrum2
41	Std.1 Kick2	85St BsDrum2	Bonang	TR-707 HH-c	Kelontuk Mt	Kelontuk Mt	ScratchPush	Rev.Snare 2	rev.606sn2	R Rm BsDrum1
42	Std.2 Kick1	82Br BsDrum1	Bonang	606 CH	Kelontuk Sid	Kelontuk Sid	ScratchPull	Rev.Std1SD1	rev.cr78sd1	R Rm BsDrum2
43	Std2 Kick2	82Br BsDrum2	Bonang	808__chh	Gong Wadon	Gong Wadon	Sticks	Rev.TightSD	rev.cr78sd2	R Jz BsDrum1
44	Kick 1	82Jz BsDrum1	Bonang	TR-808 CHH	Gong Lanang	Gong Lanang	SquareClick	Rev.DanceSD	rev.jgl_sd2	R Jz BsDrum2
45	Kick 2	82Jz BsDrum2	RAMA Cymbal	CR-78 chh	Ceng Ceng	Ceng Ceng	Mtrnm.Click	Rev.808SD	rev.tech_sd2	R Br BsDrum1
46	Soft Kick	TR-909 BD2	RAMA Cymbal	GS Pedal HH	Kopyak Op	Kopyak Op	Mtrnm. Bell	Rev.Tom 1	rev.707sd	R Br BsDrum2
47	Jazz Kick 1	909 Comp BD	Sagat R	Pedal HiHat	Kopyak Mt	Kopyak Mt	Gt.FretNoiz	Rev.Tom 2	rev.606sn1	rev.hphp_bd1
C3 48	Jazz Kick 2	ConcertBD Mt	Sagat L-c	Pedal HiHat2	Kajar	Kajar	Gt.CutNoise	Rev.Sticks	rev.909sd1	rev.707bd
49	Concert BD	Concert BD	Jaw Harp Wow	Half OpenHH1	Kempur	Kempur	Gt.CutNoise	Rev.Slap	rev.hphp_sd2	rev.jgl_bd2
50	Room Kick 1	85Rm BsDrum1	Wadaiko	Half OpenHH2	Jegogan	Jegogan	String Slap	ReverseCymbl	rev.jgl_sd1	rev.707bd
51	Room Kick 2	85Rm BsDrum2	Wadaiko Rim	Open Hi Hat	Jegogan33up	Jegogan40up	Fl.KeyClick	Rev.Cymbal2	Rev House SD	Rev.Kick 1
52	Power Kick1	HipHop BD1	Taiko	Jazz Open HH	Jegogan33dw	Jegogan20dw	Laughing	Rev.Open HH	Rev. LVCHH 1	rev.909bd2
53	Power Kick2	Std2 Kick2	Shimedaiko	R8 Ohh2	Jegogan33dw	Jegogan20up	Screaming	Rev.RideCym.	rev.606htcl	rev.hphp_bd1
54	Elec Kick 2	Jngl BD Roll	Atarigane	Open HiHat2	Jegogan	Jegogan40up	Punch	Rev.CR-78OHH	rev.707chh	rev.909bd2
55	Elec Kick 1	TR-909 BD2	Hyoushigi	909 OH	Jublag	Jublag	Heart Beat	Rev.Clsd.HH	rev.808chh	rev.tech_bd2
56	Elec. Kick	Techno BD2	Ohkawa	TR-707 OHH	Jublag33up	Jublag40up	Footsteps	Rev.BendGong	rev.jgl_hh	R St Snare2
57	TR-808 Kick	Techno BD1	H kotsuzumi	606 HiHat Op	Jublag33dw	Jublag20dw	Footsteps	Rev.Belltree	rev.344tmb2	R St Snare1
58	TR-909 Kick	HipHop BD2	L Kotsuzumi	808__ohh	Jublag33dw	Jublag20up	Applause	Rev.Guiro	rev.344tmb3	R Rm Snare2
59	Dance Kick 2	TR-909 BD2	Yyoo Dude	TR-808 OHH	Jublag	Jublag40up	Creaking	Rev.Bendir	rev.808ohh	R Rm Snare1
C4 60	Std.1 Snare1	85St Snare2	Buk_f	CR-78 ohh	Penyacah33dw	Penyacah20up	Door	Rev.GunShot	rev.707ohh	R Jz Snare1
61	Std.1 Snare2	85St Snare1	Buk_r	Crash Cym.1	Penyacah	Penyacah40up	Scratch	Rev.Scratch	rev.lvohh	R Jz Snare2
62	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	Gengari_p	Crash Cym.2	Penyacah	Penyacah	Wind Chimes	Rev.Lasergun	rev.606cym	R Br Snare1
63	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	Gengari_m	GS Crash	Penyacah33up	Penyacah40up	Car-Engine	Click	Rev. HynLuo	R Br Snare2
64	Tight Snare	Tight Snare	Gengari_f	Brush Crash	Penyacah33dw	Penyacah20dw	Car-Stop	Tekno Thip	rev.707fx	R Br Snare1
65	Concert Snr	Concert Snr	Gengari_m	Hard Crash	Penyacah33dw	Penyacah20up	Car-Pass	Pop Drop	Voice One	Rev.Snare 1
66	Jazz Snare 1	82Jz Snare1	Gengari S	909 Crash	Penyacah	Penyacah40up	Car-Crash	Wood Slap	rev.one	R St Snare2
67	Jazz Snare 2	82Jz Snare2	Jang-Gu_c	808 Crash	Pemade33up	Pemade40up	Siren	Dist.Kick	Voice Two	rev.606sn2
68	Room Snare 1	82Rm Snare2	Jang-Gu_k	Crash Mute 1	Pemade33dw	Pemade20dw	Train	Syn.Drops	rev.two	R Rm Snare2
69	Room Snare 2	82Rm Snare1	Jang-Gu_r	Crash Mute 2	Pemade33dw	Pemade20up	Jetplane	Rev.Hi-Q	Voice Three	Rev House SD
70	Dance Snare1	Rap Snare	Jing_p	ReverseCymbl	Pemade	Pemade20up	Helicopter	ShrtWhistle	rev.three	rev.hphp_sd2
71	Power Snare1	House SD	Jing_f	Rev.Cymbal2	Pemade	Pemade	Starship	Ice Block	Voice Tah	rev.606sn1
C5 72	Rev.Snare	Rev.Snare	Jing_m	Reverse Cym.	Pemade33up	Pemade40up	Gun Shot	Digi Tambrn.	rev.tah	rev.hphp_sd2
73	Power Snare2	Power Snare2	Asian Gong 1	rev.tra_crsm	Pemade33dw	Pemade20dw	Machine Gun	Alias	Voice 1	R Jz Snare2
74	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Big Gong	Crash Cym.1	Pemade33dw	Pemade20up	Lasergun	Mod.Bell	Voice Au	Rev.Snare 1
75	Dance Snare2	Dance Snare1	Small Gong	Splash Cym.	Pemade	Pemade20up	Explosion	Tambourine	Voice Whey	Rev.808SD
76	Elec Snare 2	Rap Snare	Pai Ban	Ride Bell	Pemade33up	Pemade	Dog	Metalic Perc	Frog Vpoce	Rev House SD
77	House Snare	Dance Snare1	Ban_Gu	Brush RideBL	Reyong33dw	Reyong20dw	HorseGallop	Velo FX Noiz	rev.yyooh	Rev.Hi-Q
78	Elec. Snare	66sn260	tangu60	Ride Cymbal	Reyong33dw	Reyong20up	Bird	St.NoiseClap	Douby	Rev.DanceSD
79	Elec Snare 3	909 SD 1	tanmt60	Ride Cymbal	Reyoung	Reyong20up	Rain	Swish	rev.douby	Rev.Tom 1
80	808 Snare 1	Elec Snare 2	Bend Gong L	Brush Ride	Reyoung	Reyoung	Thunder	Noise Slap	Baert	Rev.Tom 1
81	808 Snare 2	Power Snare1	Bend Gong	Ride Cym IN	Reyong33up	Reyong40up	Wind	Voice 1	Baert	Rev.Tom 1
82	909 Snare 1	House SD	Huyin Luo L	Ride Cym IN	Reyong33dw	Reyong20dw	Seashore	Voice Au	Bounce	R 606 Tom
83	909 Snare 2	Jngl SD Roll	hynlo60	Ride Cym IN	Reyong33dw	Reyong20up	Stream	Hoo	rev.bounce	R Jngl Crash
C6 84	Brush Swirl	Brush Swirl	Huyin Luo Mt	RideCym Edge	Reyoung	Reyong40up	Bubble	Tape Stop 1	Dist Knock	Rev. LVCHH 1
85	Brush Tap	Brush Tap	Hu yin Luo H	RideCym Edge	Reyoung	Reyoung	Kitty	Tape Stop 2	ytwn3.xtp	Rev. LVCHH 1
86	Brush Slap1	82Br Snare1	Hynlo mute	RideCym Edge	Reyong33up	Reyong40up	Bird 2	Missile	xxx	Rev.CR-78OHH
87	Brush Slap2	82Br Snare2	naobo60	606 Ride Cym	Reyong33dw	Reyong20dw	Growl	Space Birds	Noise Attack	Rev. LVCHH 1
88	Brush Slap	Brush Slap	xaobo60	TR808 Ride	Reyong33dw	Reyong20up	Applause 2	FlyingMonstr	SpaceWorms	R Stab! 1
89	Brush Swirl	Brush Swirl	Dholak 1	ChinaCymbal	---	---	Telephone 1	---	Emergency!	R Bounce
90	Brush Swirl	Brush Swirl	Dholak 2	Chaina Cym2	---	---	Telephone 2	---	Calculating	R St Snare2
91	Long Swirl	Long Swirl	---	Hand Clap	---	---	Small Club	---	SawLFOSaw	R Br Snare1
92	Standard SN1	Standard SN1	---	Hand clap2	---	---	Small Club 2	---	---	rev.hphp_sd2
93	LD Snare M	LD Snare M	---	808clap	---	---	ApplauseWave	---	---	Shaker
94	LD Snare C	LD Snare C	---	909 HandClap	---	---	Eruption	---	---	Rev.Slap
95	Rap Snare	Rap Snare	---	HC2 Claps 2	---	---	Big Shot	---	---	R Clap Hit
C7 96	HipHop SD2	HipHop SD2	---	707 Claps	---	---	Perc. Bang	---	---	R Boeeeen

Note	PC: 30 [CC32: 4] TR-707	PC: 31 [CC32: 4] TR-909	PC: 33 [CC32: 4] JAZZ	PC: 34 [CC32: 4] JAZZ L/R	PC: 41 [CC32: 4] BRUSH	PC: 42 [CC32: 4] BRUSH 2	PC: 43 [CC32: 4] BRUSH 2 L/R	PC: 44 [CC32: 4] V-JazzBrush	PC: 49 [CC32: 4] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 4] ETHNIC
(C7) (96)	---	---	---	82Jz BsDrum2	---	---	82Br BsDrum2	CajonHi	---	Cabasa Down
97	Techno Hit	Techno Hit	---	Crash Cym.1	---	---	Brush Crash	CajonHiFlm	Applause 2	Claves
98	Philly Hit	Philly Hit	82Br Snare1	82Jz Snare1	---	82Jz Snare1	82Br Snare1	CajonLo	Small Club	Woodblock
99	Shock Wave	Shock Wave	82Br Snare2	Ride Cym IN	---	82Jz Snare2	Ride Cym IN	CajonLoFlm	Timpani	Woodblock
100	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Brush Swirl	82Jz Snare2	Brush Swirl	Brush Swirl	82Br Snare2	FlmncoHClp1	Timpani	---
101	Bam Hit	Bam Hit	Brush Tap	Real Tom 1	Brush Tap	Brush Tap	Lite Tom 4	FlmncoHClp1	Timpani	---
102	Bim Hit	Bim Hit	Brush Slap1	Jazz Clsd.HH	Brush Slap1	Brush Slap1	Brs Chh	BongoCowBell	Timpani	---
103	TapeRewind	TapeRewind	Brush Slap2	Real Tom 4	Brush Slap2	Brush Slap2	Lite Tom 4	AfHey	Timpani	---
104	Phono Noise	Phono Noise	Brush Slap	Ride Bell	Brush Slap	Brush Slap	Brush RideBL	MamboCowBell	Timpani	---
105	Dance Snare1	Dance Snare1	Brush Swirl	Real Tom 4	Brush Swirl	Brush Swirl	Lite Tom 4	MexFVox2	Timpani	---
106	Power Snare2	Power Snare2	Brush Swirl	Jazz Open HH	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Ohh	AfFoots	Timpani	---
107	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Long Swirl	82JzBsDrum1P	Long Swirl	Long Swirl	82BrBsDrum1P	MexFVox1	Timpani	---
C8 108	Dance Snare2	Dance Snare2	Jazz Snare 1	82JzBsDrum2P	Jazz Snare 1	Jazz Snare 1	82BrBsDrum2P	MexMVox1	Timpani	---
109	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Jazz Snare 2	82JzCrsCym1P	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	82BrCrsCym1P	YodelFVox1	Timpani	---
110	Elec. Snare	Elec. Snare	Std.1 Snare1	82Jz Snare1P	Std.1 Snare1	Std.1 Snare1	82Br Snare1P	MexMVox2	Timpani	---
111	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Std.1 Snare2	Ride_i P	Std.1 Snare2	Std.1 Snare2	82Br RdCym P	YodelMVox1	Timpani	---
112	66sn260	66sn260	Std.2 Snare1	82Jz Snare2P	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	82Br Snare2P	MexMVox3	Timpani	---
113	TR-707 SD	TR-707 SD	Std.2 Snare2	Real6_t P	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	Lite4_t P	FlmncoFVox1	Timpani	---
114	808 Snare 1	808 Snare 1	Tight Snare	82Jz ClsHatP	Tight Snare	Tight Snare	82BrClsHat P	YodelFVox2	---	---
115	808 Snare 2	808 Snare 2	Standard SN1	Real4_t P	Standard SN1	Standard SN1	Lite4_t P	FlmncoFVox2	---	---
116	TR-808 SD2	TR-808 SD2	LD Snare M	Ridbl_c P	LD Snare M	LD Snare M	82Br RdBellP	NewWhistle1	---	---
117	909 Snare 1	909 Snare 1	LD Snare C	Real1_t P	LD Snare C	LD Snare C	Lite4_t P	FlmncoFVox3	---	---
118	909 Snare 2	909 Snare 2	Room Snare 1	82JzOpenHatP	Room Snare 1	Room Snare 1	82BrOpenHatP	NewWhistle2	---	---
119	909 SD 1	909 SD 1	Room Snare 2	---	Room Snare 2	Room Snare 2	---	FlmncoMVox1	---	---
C9 120	TR-909 SD2	TR-909 SD2	Dance Snare1	---	Dance Snare1	Dance Snare1	---	FlmncoMVox2	---	---
121	Rap Snare	Rap Snare	Power Snare1	---	Power Snare1	Power Snare1	---	BrazilVox1	---	---
122	JungleSD1	JungleSD1	Rev.Snare	---	Rev.Snare	Rev.Snare	---	FlmncoMVox3	---	---
123	House SD	House SD	Power Snare2	---	Power Snare2	Power Snare2	---	BrazilVox2	---	---
124	House Snare	House Snare	Elec Snare 1	---	Elec Snare 1	Elec Snare 1	---	BrazilVox3	---	---
125	House SD	House SD	Dance Snare2	---	Dance Snare2	Dance Snare2	---	AfAahhh	---	---
126	Voice Tah	Voice Tah	Elec Snare 2	---	Elec Snare 2	Elec Snare 2	---	p33137v	---	---
G9 127	Noise Slap	Noise Slap	Elec Snare 3	---	Elec Snare 3	Elec Snare 3	---	p33168v	---	---

Note	PC: 51 [CC32: 4] KICK & SNARE	PC: 52 [CC32: 4] KICK & SNARE 2	PC: 53 [CC32: 4] ASIA	PC: 54 [CC32: 4] CYMBAL&CLAPS	PC: 55 [CC32: 4] GAMELAN 1	PC: 56 [CC32: 4] GAMELAN 2	PC: 57 [CC32: 4] SFX	PC: 58 [CC32: 4] RHYTHM FX	PC: 59 [CC32: 4] RHYTHM FX 2	PC: 60 [CC32: 4] RHYTHM FX 3
(C7) (96)	HipHop SD2	HipHop SD2	---	707 Claps	---	---	Perc. Bang	---	---	R Boeeeen
97	JungleSD1	JungleSD1	---	---	---	---	---	---	---	R Bounce
98	Jungle SD2	Jungle SD2	---	---	---	---	---	---	---	R CD Tray
99	Slap	Slap	---	---	---	---	---	---	---	R Drill
100	MG_Blip	MG_Blip	---	---	---	---	---	---	---	R Glass Stir
101	House SD	House SD	---	---	---	---	---	---	---	R Ice Ring
102	CR78 SD 1	CR78 SD 1	---	---	---	---	---	---	---	R Klnzapcm
103	CR78 SD 2	CR78 SD 2	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 4
104	66sn160	66sn160	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 5
105	66sn260	66sn260	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 6
106	TR-707 SD	TR-707 SD	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 7
107	TR-707 SD 2	TR-707 SD 2	---	---	---	---	---	---	---	R Seal
C8 108	TR-707 SD 3	TR-707 SD 3	---	---	---	---	---	---	---	R Stab! 1
109	TR-808 SD2	TR-808 SD2	---	---	---	---	---	---	---	R Stab! 2
110	909 SD 1	909 SD 1	---	---	---	---	---	---	---	R Swrd Boom!
111	TR-909 SD2	TR-909 SD2	---	---	---	---	---	---	---	R Swrd Cross
112	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Thrill Hit
113	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Audio Sw
114	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 1
115	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 2
116	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 3
117	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 4
118	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 5
119	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 6
C9 120	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
121	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
122	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
123	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
124	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
125	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
126	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
G9 127	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

		PC: 61 [CC32: 4] SFX 2	PC: 63 [CC32: 4] CYM&CLAPS 2	PC: 64 [CC32: 4] V-VoxDrum	PC: 32 [CC32: 4] MultiDrum	PC: 65 [CC32: 4] Or. R&B	PC: 66 [CC32: 4] Or. Techno	PC: 117 [CC32: 1] Oriental 1	PC: 117 [CC32: 2] Oriental 2	PC: 117 [CC32: 3] Oriental 3	PC: 117 [CC32: 4] Oriental 4
C–1	0	---	---	HipHop BD1	IPopCyml2_52	House Kick	House Kick	---	---	---	---
	1	---	---	Jazz Kick 1	IPopRd1_51	HipHop Kick	HipHop Kick	---	---	---	---
	2	---	---	p05002v	R&B Snare	TR-808 Kick	SimpleKick	---	---	---	---
	3	---	---	85Rm BsDrum1	R&B Clap	909 Kick2	909 Kick2	---	---	---	---
	4	---	---	85Rm BsDrum2	Techno Snare	HipHopSnare2	HipHopSnare2	---	---	---	---
	5	---	---	HipHop BD2	House Snare	Techno Snare	Techno Snare	---	---	---	---
	6	---	---	Techno BD1	Jungle Snare	TR-808 SD2	R&B Snare	---	---	---	---
	7	---	---	JungleBD Set	Ps Snare	R&B Clap	R&B Clap	---	---	---	---
	8	---	---	HipHop BD1	909 Snare	707 Claps	707 Claps	---	---	---	---
	9	---	---	909 Comp BD	909Snare2	344Tambourn	344Tambourn	---	---	---	---
	10	---	---	85St BsDrum1	909 Kick 3	R&B OHHsh	TR-909 OHHsh	---	---	---	---
	11	---	---	NewJzKik	House Kick	R&B OHH	TR-909 OHH	---	---	---	---
C0	12	---	---	NewRockKik	TR-808 Kick	Wadaiko	Wadaiko	---	---	Wadaiko	---
	13	---	---	Cymbal Roll	909 Kick	Ohkawa	Ohkawa	---	---	Ohkawa	---
	14	---	---	NewRkCStk_2	909 Kick2	Shimedaiko	Shimedaiko	---	---	Shimedaiko	---
	15	---	---	82Rm Snare1	TR-909 OHHsh	H kotsuzumi	H kotsuzumi	---	---	H kotsuzumi	---
	16	---	---	82Rm Snare2	TR-909 OHH	L Kotsuzumi	L Kotsuzumi	---	---	L Kotsuzumi	---
	17	---	---	85St Snare1	Ah	Tabla_Ge	Tabla_Ge	---	---	Tabla_Ge	---
	18	---	---	85St Snare2	Ha	Tabla_Na	Tabla_Na	---	---	Tabla_Na	---
	19	---	---	NewJzSn2	ShutHa	Tabla_Te	Tabla_Te	---	---	Tabla_Te	---
	20	---	---	NewJzSn1	ShutHi	Tabla_Tun	Tabla_Tun	---	---	Tabla_Tun	---
	21	---	---	NewR&BSn	One	Udo_Long	Udo_Long	---	---	Udo_Long	---
	22	---	---	NewRockSn2_2	Two	Djembe_rim	Djembe_rim	---	---	Djembe_rim	---
	23	---	---	NewRockSn1_2	Three	909 HandClap	909 HandClap	---	---	909 HandClap	---
C1	24	---	---	IPopSn38_2	Four	Tambourine	Tambourine	---	---	Tambourine	---
	25	---	---	IPopGstS39_2	Snare Roll	IPopHat1_42	IPopHat1_42	---	---	ChaChaCBell	---
	26	---	---	IPopSn38_2	FingerSnaps2	IPopHat2_44	IPopHat2_44	---	---	Agogo	---
	27	---	---	FingerSnaps2	High-Q	IPopHat3_46	IPopHat3_46	---	---	Agogo	---
	28	---	---	909 HandClap	Slap	NewShaker2	NewShaker2	---	---	NewShaker2	---
	29	---	---	808clap	Scrtch Push2	NewShaker1	NewShaker1	---	---	NewShaker1	---
	30	---	---	Hand clap2	Scrtch Pull2	IPopSn40st	IPopSn40st	---	---	IPopSn40_1	---
	31	A.Bs.Mute Nz	---	909 HandClap	Sticks	HipHop Snare	HipHop Snare	---	---	Elec Snare 2	---
	32	A.Bs.TouchNz	Rev. LVCHH 2	IPopPHat32	SquareClick	Jungle Snare	Jungle Snare	---	---	909 Snare 2	---
	33	A.Bs.AtackNz	Rev. LVCHH 2	GospelHClp1	Mtrnm.Click	House Snare	House Snare	---	---	909 Snare 1	---
	34	DstGT.MuteNz	Rev. LVCHH 2	p35010v	Mtrnm. Bell	808 BD	Techno BD2	---	---	Elec Kick 2	---
	35	StlGt.SldNz1	Rev. LVCHH 2	p05006v	HipHop Kick	909 Kick 3	TR-909 BD2	Bass Drum	Bass Drum	TR-909 BD2	TR-707 BD
C2	36	StlGt.SldNz2	Close HiHat2	p33079v	SimpleKick	SimpleKick	909 Kick	Bass Drum	Bass Drum	Std.2 Kick1	TR-707 BD
	37	StlGt.SldNz3	Jazz Clsd.HH	p33146v	Side Stick	Side Stick	TR-909 Rim	Rim Shot	Rim Shot	IPopCStk37_1	TR-707 Rim
	38	StlGt.SldNz4	Close HiHat2	p32011v	HipHop Snare	R&B Snare	909 SD 1	Snare Drum	Snare Drum	IPopSn38_1	TR-707 SD
	39	Gt.StrokeNz1	Room Chh	p43001v	707 Claps	HandClap1st	HandClap1st	Hand Clap 1	Hand Clap 1	HandClap1st	Hand Clap 2
	40	Gt.StrokeNz2	TR-707 HH-c	p33137v	HipHopSnare2	Hand Clap 21	Hand Clap 21	Hand Clap 2	Hand Clap 2	Hand Clap 21	TR-707 SD
	41	Gt.StrokeNz3	606 CH	p33168v	85St Tom16	909Snare2	TR-909 SD2	Tom 1	Tom 1	TR-707 SD	Tom
	42	Gt.StrokeNz4	TR-808 CHH	p33012v	HipHopCHH	R&B CHH	TR-707 HH-c	Closed Hi-Hat	Closed Hi-Hat	Jazz Clsd.HH	TR-707 HH-c
	43	Gt.StrokeNz5	CR-78 chh	p34001v	85St Tom16	IPopKik36	IPopKik36	Tom 2	Tom 2	Real Tom 6	Tom
	44	Open CD Tray	GS Pedal HH	p33014v	HipHopCHH	R&B CHH	TR-707 HH-c	Closed Hi-Hat	Closed Hi-Hat	Pedal HiHat	TR-707 HH-c
	45	Audio Switch	Pedal HiHat	p33157v	85St Tom12	IPopCStk37st	909 Tom	Tom 3	Tom 3	Real Tom 4	Tom
	46	Key Typing 1	Pedal HiHat2	p33019v	HipHopOHH	R&B OHH	909 OH	Open Hi-Hat	Open Hi-Hat	Jazz Open HH	TR-707 HH-o
	47	Key Typing 2	Half OpenHH1	p33164v	85St Tom12	IPopTomL43	909 Tom	Tom 4	Tom 4	Real Tom 4	Tom
C3	48	Key Typing 3	Half OpenHH2	p33159v	85St Tom10	IPopTomM47	909 Tom	Tom 5	Tom 5	IPopTomL43	Tom
	49	Key Typing 4	Open HiHat2	p35029v	85St CrsCym1	IPopCyml2_52	909 Crash	Crash Cymbal	Crash Cymbal	Crash Cym.1	TR-707 Crash
	50	Key Typing 5	Open HiHat2	p33158v	85St Tom10	IPopTomH50	909 Tom	Tom 6	Tom 6	IPopTomM47	Tom
	51	Key Typing 6	Open Hi Hat	p43002v	85St RdCym	IPopRd1_51	909 Ride Cym	Ride Cymbal	Ride Cymbal	NewRkRdCym1	Ride Cymbal
	52	BabyLaughing	Jazz Open HH	cym013v	ChinaCymbal	IPopCym1_49	ChinaCymbal	Dohola1 Rim1	Doholla 2 Rim 1	IPopRd2_55	Dholla2 Dom2
	53	Clap Hit	909 OH	p45002v	85St RdBell	Dholla Dom	Dholla Dom	Dohola1 Dom	Doholla 2 Dom	Dholla Dom	Dholla 2 Sak
	54	Stab! 1	TR-707 OHH	p36017v	Tambourine	Dholla Sak 1	Dholla Sak 1	Finger Doff A	Hager	Dholla Sak 1	Tambourine
	55	Stab! 2	606 HiHat Op	p34109v	Splash Cym.	Dholla Sak 2	Dholla Sak 2	Dohola1 Rim2	Doholla 2 Rim 2	Dholla Sak 2	Dholla2 Rim1
	56	Bounce Hit	TR-808 OHH	p36019v	Cowbell	Dholla Sak 3	Dholla Sak 3	Cowbell	Cowbell	Dholla Sak 3	Cowbell
	57	Boeeeen	CR-78 ohh	p44001v	Crash Cym.2	Dholla Rim	Dholla Rim	Doholla 1 Sak	Doholla 2 Sak	Dholla Rim	Dholla2 RimC
	58	Glass & Glam	Crash Cym.1	p36009v	Vibraslap	Dholla Raka	Dholla Raka	Dof 2 Dom	Zir	Dholla Raka	Cabasa
	59	Ice Ring	GS Crash	AfAahhh	Ride Cymbal	Dholla Tak 1	Dholla Tak 1	Dof 1 Rim 1	Dof 2 Rim 1	Dholla Tak 1	Doff 2 Dom 2
C4	60	Crack Bottle	Hard Crash	NewHiBongo	Bongo High	Dholla Tak 2	Dholla Tak 2	Dof 1 Dom	Dof 2 Dom	Dholla Tak 2	Doff2 Sak 1B
	61	Pour Bottle	Brush Crash	NewLoBongo	Bongo Lo	DofDom 1	DofDom 1	Dof 1 Sak 1	Dof 2 Sak 1	DofDom 1	Low Bongo
	62	Soda	Hard Crash	NewCongaSlp	Mute H.Conga	DofDom 2	DofDom 2	Dof 1 Rim 2	Dof 2 Rim 2	DofDom 2	Doff 2 Sak 2
	63	Car Engine 2	909 Crash	NewCongaOp	Conga Hi Opn	DofDom 3	DofDom 3	Dof 1 Sak 2	Dof 2 Sak 2	DofDom 3	High Bongo
	64	Car Horn	Jngl Crash	NewLoConga	Conga Lo Opn	DofTak 1	DofTak 1	Tabla 1 Tak 1	Tabla 2 Tak 1	DofTak 1	Doff 2 Rim 3
	65	R.Crossing	808 Crash	NewTmblHi	High Timbale	DofTak 2	DofTak 2	Tabla 1 Tak 2	Tabla 2 Tak 2	DofTak 2	Tabla1 Dom 2
	66	SL 1	Crash Mute 2	NewTmblLo	Low Timbale	DofSak 1	DofSak 1	Tabla Roll	Tabla Roll	DofSak 1	Tabla Roll
	67	SL 2	Crash Mute 1	Agogo	Agogo	DofRim 1	DofRim 1	Tabla 1 Dom	Tabla 2 Dom	DofRim 1	Tabla 2 Sak
	68	Over Blow	Crash Mute 2	Agogo	Agogo	DofSak 2	DofSak 2	Tabla FX	Tabla FX	DofSak 2	Tabla Fx
	69	Sword Boom!	Crash Mute 2	NewShaker2	Cabasa	DofRim 2	DofRim 2	Tabla 1 Tak 3	Tabla 2 Tak 3	DofRim 2	Tabla2 Tak1D
	70	Sword Cross	Crash Mute 1	NewShaker1	Maracas	DofSak 3	DofSak 3	Tabla 1 Sak	Tabla 2 Sak	DofSak 3	Tabla 2 Tik
	71	Industry Hit	Crash Mute 2	ShrtWhistle	ShrtWhistle	DofFinger 1	DofFinger 1	Tabla 1 Rim	Tabla 2 Rim	DofFinger 1	Tabla2 Rim 2
C5	72	Drill Hit	rev.tra_crsm	LongWhistle	LongWhistle	DofFinger 2	DofFinger 2	Rek Trill	Rek Trill	DofFinger 2	Rek 2 Dom 1B
	73	Compresser	rev.tra_crsm	NewQuide1	Short Guiro	Tabla Raka 1	Tabla Raka 1	Rek 1 Sak	Rek 2 Sak	Tabla Raka 1	Rek 2 Rim 2
	74	Thrill Hit	Reverse Cym.	NewQuide2	Long Guiro	Tabla Tak 1	Tabla Tak 1	Rek 1 Tak 1	Rek 2 Dom Closed	Tabla Tak 1	Rek Dom 1
	75	Explosion 2	rev.tra_crsm	NewClaves	Claves	Tabla Tik 1	Tabla Tik 1	Rek 1 Rim	Rek 2 Rim	Tabla Tik 1	Rek 2 Tak 1
	76	Seal	Splash Cym.	Woodblock	Woodblock	Tabla Dom	Tabla Dom	Rek 1 Dom	Rek 2 Dom Open	Tabla Dom	Rek 2 Tak 2C
	77	Fancy Animal	Ride Bell	Woodblock	Woodblock	Tabla Sak	Tabla Sak	Rek 1 Tak 2	Rek 2 Tak 1	Tabla Sak	Rek 2 Sak 1
	78	Cricket	Ride Bell	Mute Cuica	Mute Cuica	Tabla Roll	Tabla Roll	Rek 1 Brass	Rek 2 Khana Open	Tabla Roll	Hager 2
	79	Baert	Ride Bell	Open Cuica	Open Cuica	Tabla Tak 2	Tabla Tak 2	Rek 1 Tak 3	Rek 2 Tak 2	Tabla Tak 2	Rek2Khan Cl2
	80	Frog Vpoce	Brush RideBL	MuteTriangl	MuteTriangl	Tabla Raka 2	Tabla Raka 2	Rek 1 Roll	Rek 2 Roll	Tabla Raka 2	Zir 2
	81	Wind 2	Ride Cymbal	OpenTriangl	OpenTriangl	Tabla Rim 1	Tabla Rim 1	Rek 1 Khana Closed	Rek 2 Khana Closed	Tabla Rim 1	Rek2Khan Op2
	82	Scratch 3	Ride Cymbal	Shaker	Shaker	Tabla Toks	Tabla Toks	Tabl Noueri Rim	Tabl Noueri Rim	Tabla Toks	Rek 2 Roll
	83	Scratch 4	Ride Cymbal	Jingle Bell	Jingle Bell	Tabla Rim 2	Tabla Rim 2	Rek 1 Khana Open	Rek 2 Tak 3	Tabla Rim 2	Rek 2 Sak 1
C6	84	Scratch 5	Brush Ride	Bell Tree	Bell Tree	Tabla Tik 2	Tabla Tik 2	Sagat Mid	Sagat Mid	Tabla Tik 2	Sagat Mid
	85	Scratch 6	606 Ride Cym	Castanets	Castanets	Rek Raka	Rek Raka	Tabl Noueri Dom 1	Tabl Noueri Dom 2	Rek Raka	Sagat Hi
	86	Scratch 7	TR808 Ride	Mute Surdo	Mute Surdo	Rek Dom	Rek Dom	Sagat High	Sagat High	Rek Dom	Sagat Sak
	87	Noise Attack	ChinaCymbal	Open Surdo	Open Surdo	Rek Trill	Rek Trill	Tabl Noueri Tak 1	Tabl Noueri Tak 2	Rek Trill	Jingle Bell L
	88	Bounce	Chaina Cym2	Cana	ReverseCymbl	Rek Tak 1	Rek Tak 1	Sagat Sak	Sagat Sak	Rek Tak 1	ZaghroutaSm3
	89	Dist Knock	Hand clap2	NewTmblHiFlm	Hoo	Rek Rim	Rek Rim	Hager	Bongos Dom	Rek Rim	ZaghroutaEd3
	90	xxx	HC2 Claps 2	NewTmblLoFlm	Hoo	Rek Brass 1	Rek Brass 1	Zir	Nakrazan A	Rek Brass 1	TablaNurDom3
	91	---	808clap	NewTmblPHS	MuteTriangl	Rek Tok	Rek Tok	Nakrazan A	Bongos Tak	Rek Tok	Nakrazhan 1
	92	---	808clap	NewShekere1	OpenTriangl	Rek Brass 2	Rek Brass 2	Zaghrouta 1 Loop	Zaghrouta 1 Loop	Rek Brass 2	TablaNurRim2
	93	---	HC2 Claps 2	NewShekere2	MuteTriangl	Rek Tak 2	Rek Tak 2	Nakrazan B	Bongos Rim	Rek Tak 2	Nakrazhan 2
	94	---	909 HandClap	NHBngoMute	OpenTriangl	Rek Sak	Rek Sak	Zaghrouta 2 End	Zaghrouta 1 End	Rek Sak	TablaNurTak3
	95	---	HC2 Claps 2	NewLBngoMute	808 Tom 2	Rek Tik	Rek Tik	Zaghrouta 2 Loop	Zaghrouta 2 Loop	Rek Tik	TR-707 BD
C7	96	---	707 Claps	CajonHi	808 Tom 2	Mazhar Dom	Mazhar Dom	Zaghrouta 2 End	Zaghrouta 2 End	Mazhar Dom	Hand Clap 1

Note	PC: 4 [CC32: 4] New Pop	PC: 8 [CC32: 4] New Folk	PC: 45 [CC32: 4] New BrushPop	PC: 46 [CC32: 4] NewPopBrush_Perc.	PC: 47 [CC32: 4] NewPop_Percussion	PC: 18 [CC32: 4] New Rock	PC: 101 [CC32: 4] IndoMix 1	PC: 102 [CC32: 4] IndoMix 2	PC: 103 [CC32: 4] IndoMix 3
C–1 0	HipHop Kick1	Brasil Tamburin	HipHop Kick1	Mambo_SW	CowBellSide	HipHop Kick1	Elec Kick 2	HipHop Kick1	Pop Cymbal2
1	Jazz Kick 1	Marches Tamburin	Jazz Kick 1	SeaShells	SeaShells	Jazz Kick 1	Elec Kick 1	Jazz Kick 1	Pop Ride1
2	Mex Kick	Tamorra 1	Mex Kick	Equat-nutshells	Equat-nutshells	Mex Kick	CR78 Kick 1	Mex Kick	R&B Snare
3	Rm Kick 1	Tamorra 2	Rm Kick 1	Cascade_Ending	Cascade_Ending	Rm Kick 1	CR78 Kick 2	Timpani	R&B Clap
4	Rm Kick 2	Tamorra 3	Rm Kick 2	Chimes-Ending	Chimes-Ending	Rm Kick 2	TR-606 Kick1	Timpani	Techno Snare
5	HipHop Kick2	Tamorra 4	HipHop Kick2	Goathooves	Goathooves	HipHop Kick2	TR-707 Kick1	Timpani	House Snare
6	TechnoKick1	Tamorra 6	TechnoKick1	GoathoovesShot	GoathoovesShot	TechnoKick1	808 Kick	Timpani	Jungle Snare
7	BassDrumSet	Tamorra 7	BassDrumSet	Bongo1_SW1	Bongo1_SW1	BassDrumSet	TR-808 Kick	Timpani	Ps Snare
8	HipHop Kick1	Tamorra 8	HipHop Kick1	Bongo1_SW2	Bongo1_SW2	HipHop Kick1	808 BassDrum	Timpani	909 Snare
9	909Comp Kick	Tamorra Ending	909Comp Kick	Bongo1_SW3	Bongo1_SW3	909Comp Kick	TR-909 Kick	Timpani	909Snare2
10	St Kick 1	Pandeiro 1	St Kick 1	Bongo2_SW1	Bongo2_SW1	St Kick 1	Dance Kick 2	Timpani	909 Kick 3
11	JazzKick	Pandeiro 2	JazzKick	Bongo2_SW2	Bongo2_SW2	JazzKick	909Comp Kick	Timpani	House Kick
C0 12	NewRockKik	Pandeiro 3	RockKik	Bongo2_3	Bongo2_3	Rock Kick	TR-909 Kick2	Timpani	TR-808 Kick
13	Cymbal Roll	Pandeiro 4	Cymbal Roll	Congas_SW1	Congas_SW1	Cymbal Roll	HipHop Kick2	Timpani	909 Kick
14	Rock Stick 2	Pandeiro 5	Rock Stick 2	Congas_SW2	Congas_SW2	Rock Stick 2	BassDrumSet	Timpani	909 Kick2
15	Rm Snare 1	Pandeiro 6	Rm Snare 1	Congas_SW3	Congas_SW3	Rm Snare 1	TechnoKick1	Timpani	TR-909 OHHsh
16	Rm Snare 2	BeguineLoop3	Rm Snare 2	Congas_SW4	Congas_SW4	Rm Snare 2	Dol4	Synth Drum 2	TR-909 OHH
17	St Snare1	BeguineLoop2	St Snare1	Tamorra 1	Tamorra 1	St Snare1	Dance Snare1	Synth Drum 2	Ah
18	St Snare2	BeguineLoop1	St Snare2	Tamorra 2	Tamorra 2	St Snare2	GondangAlToba	St Snare2	Ha
19	NewJzSn2	JazzSnare2	JazzSnare2	Tamorra 3	Tamorra 3	JazzSnare2	Elec Snare 1	Synth Drum 2	ShutHa
20	NewJzSn1	JazzzSnare1	JazzSnare1	Tamorra 4	Tamorra 4	JazzSnare1	Dance Snare2	NewJzSn1	ShutHi
21	R&B Snare	R&B Snare	R&B Snare	Tamorra 6	Tamorra 6	R&B Snare	Elec Snare 2	Synth Drum 2	One
22	RockSnare2_2	RockSnare2_2	RockSnare2 2	Tamorra 7	Tamorra 7	RockSnare2_2	MamboCowBell	RockSnare2_2	Two
23	RockSnare1_2	RockSnare1_2	RockSnare1 2	Tamorra 8	Tamorra 8	RockSnare1_2	CowBell	Synth Drum 2	Three
C1 24	PopSnare38 2	PopSnare38 2	PopSnare38 2	Tamorra Ending	Tamorra Ending	PopSnare38 2	Claves	Rm Kick 2	Four
25	Snare Ghost1	Snare Ghost1	Snare Ghost1	Pandeiro_SW1	Pandeiro_SW1	Snare Ghost1	Woodblock1	Snare Ghost1	SnareFlam
26	PopSnare38 2	PopSnare38 2	PopSnare38 2	Pandeiro_SW2	Pandeiro_SW2	PopSnare38 2	Dol2	Rm Snare 2	FingerSnaps2
27	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	Pandeiro_SW3	Pandeiro_SW3	FingerSnaps2	Dol3	FingerSnaps2	High-Q
28	909 HandClap	RockSnare2_3	909 HandClap	Pandeiro 5	Pandeiro 5	909 HandClap	GonTaput4	Rm Snare 1	Slap
29	808 Clap	Roll Snare	808 Clap	Brazilian_Tamburin	Brazilian_Tamburin	808 Clap	GonTaput5	Room Tom 5	Scrtch Push2
30	Hand clap2	Hand clap2	Hand clap2	Chimes&Seeds_1	Chimes&Seeds_1	Hand clap2	GonTaput6	Room Tom 5	Scrtch Pull2
31	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Chimes&Seeds_2	Chimes&Seeds_2	909 HandClap	Sticks	Room Tom 2	Synth Drum 2
32	Pedal Hi Hat	Pedal Hi Hat	Pedal Hi Hat	PopHiHatFoot	PopHiHatFoot	Pedal Hi Hat	Congas_SW	TR-707 HiHatC	Synth Drum 2
33	GospelHClp1	FolkSnareTango2	GospelHClp1	VibratoneSlow-Fast	VibratoneSlow-Fast	GospelHClp1	Congas_SW2	Room Tom 2	Synth Drum 2
34	Snare Roll 1	FolkSnareRoll	Snare Roll 1	AfricanCowBell	AfricanCowBell	Snare Roll 1	Congas_SW4	ConcertKick	Synth Drum 2
35	Pop Kick 35	Pop Kick 35	Pop Kick 35	Kick_Plastic	Kick_Plastic	Pop Kick 35	808 BassDrum	HipHop Kick2	HipHop Kick
C2 36	Pop Kick 36	Pop Kick 36	Pop Kick 36	Kick_Plastic	Kick_Plastic	Pop Kick 36	TR-808 Kick	TR-909 Kick2	SimpleKick
37	Pop Stick1	Pop Stick1	Pop Stick1	Snare	Snare	Pop Stick1	808 Rimshot	Side Stick	Side Stick
38	PopSnare38 1	PopSnare38 1	PopSnare38 1	Snare	Snare	PopSnare38 1	808 Snare 1	House Snare	St Snare2
39	Snare Ghost1	Snare Ghost1	Snare Ghost1	SnareFlam	SnareFlam	Snare Ghost1	GdgTaputRim	909 HandClap	707 Claps
40	PopSnare40 1	PopSnare40 1	PopSnare40 1	Snare	Snare	PopSnare40 1	TR-808Snare2	Elec Snare 2	St Snare1
41	Flam Tom 41	Flam Tom 41	Flam Tom 41	FloorTomFlam	FloorTomFlam	Flam Tom 41	808 Tom 2	808 Tom 2	85St Tom16
42	Pop Hi Hat1	Pop Hi Hat1	Pop Hi Hat1	Jazz Hat1	Jazz Hat1	Pop Hi Hat1	TR-808HiHatC	TR-808HiHatC	HipHopCHH
43	Tom 43	Tom 43	Tom 43	FloorTom	FloorTom	Tom 43	808 Tom 2	808 Tom 2	85St Tom16
44	Pop Hi Hat2	Pop Hi Hat2	Pop Hi Hat2	Jazz Hat2	Jazz Hat2	Pop Hi Hat2	808 HiHat Cl	JazzClosedHH	HipHopCHH
45	Flam Tom 45	Flam Tom 45	Flam Tom 45	Tom2Flam	Tom2Flam	Flam Tom 45	808 Tom 2	808 Tom 2	85St Tom12
46	Pop Hi Hat3	Pop Hi Hat3	Pop Hi Hat3	Jazz Hat3	Jazz Hat3	Pop Hi Hat3	TR-808HiHatO	JazzOpenHH	HipHopOHH
47	Tom 47	Tom 47	Tom 47	Tom2	Tom2	Tom 47	808 Tom 2	808 Tom 2	85St Tom12
C3 48	Flam Tom 50	Flam Tom 50	Flam Tom 50	Tom1Flam	Tom1Flam	Flam Tom 50	808 Tom 2	808 Tom 2	85St Tom10
49	Pop Cymbal2	Pop Cymbal2	Pop Cymbal2	JazzCrCym1	JazzCrCym1	Pop Cymbal2	808 Crash	808 Crash	85St CrsCym1
50	Tom 50	Tom 50	Tom 50	PopBrushTom1	PopBrushTom1	Tom 50	808 Tom 2	Bend tlk_drm	85St Tom10
51	Pop Ride1	Pop Ride1	Pop Ride1	NewJzRide1	NewJzRide1	Pop Ride1	606 Ride Cym	Tabla Ge Hi	85St RdCym
52	Pop Cymbal	Pop Cymbal	Pop Cymbal	BrushCrash2	BrushCrash2	Pop Cymbal	ChinaCymbal	Tabla_Tun	ChinaCymbal
53	Pop Ride2	Pop Ride2	Pop Ride2	Jazz Ride2	Jazz Ride2	Pop Ride2	Ride Bell	Tabla_Na	85St RdBell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	CembaloFree	CembaloFree	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	BrushCrash1	BrushCrash1	Splash Cym.	Splash Cym.	Bongo2_SW2	Splash Cym.
56	ChaChaCowb	ChaChaCowb	ChaChaCowb	CowBell	CowBell	ChaChaCowb	808 Cowbell	808 Cowbell	Cowbell
57	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	JzCrashCym1	JzCrashCym1	CrashCymbal2	909 Crash	909 Crash	Crash Cymb2
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	vibraslp	vibraslp	Vibraslap	Vibraslap	Pop Kick 36	Vibraslap
59	RockRideCym1	RockRideCym1	RockRideCym1	RockRide1	RockRide1	RockRideCym1	Ride Cymbal	PopSnare38 1	Ride Cymbal
C4 60	NewHiBongo	HiBongo	HiBongo	Bongo_SW	Bongo_SW	HiBongo	CR78 HiBongo	Bongo Hi	NewHighBongo
61	NewLoBongo	LoBongo	LoBongo	Bongo1_4	Bongo1_4	LoBongo	CR78 LoBongo	CR78 LoBongo	NewLowBongo
62	NewCongaSlp	CongaSlap	Conga Slap	Congas_SW	Congas_SW	CongaSlap	808 Conga	808 Conga	NewCongaSlap
63	NewCongaOp	CongaOp	Conga Op	Congas_7	Congas_7	CongaOp	808 Conga	NewCongaOp	NewCongaOpen
64	NewLoConga	LoConga	Lo Conga	Congas_8	Congas_8	LoConga	808 Conga	NewLoConga	NewLowConga
65	Timbal Hi	Timbal Hi	Timbal Hi	Timbal Hi	Timbal Hi	Timbal Hi	Timbal Hi	High Timbale	High Timbale
66	Timbal Lo	Timbal Lo	Timbal Lo	Timbal Lo	Timbal Lo	Timbal Lo	Timbal Lo	Bongo_SW P1	Low Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Bongo_SW P2	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Bongo_SW P3	Agogo
69	NewShaker2	Shaker2	Shaker2	Shaker2	Shaker2	Shaker2	Cabasa	Bongo_SW P4	Cabasa
70	NewShaker1	Shaker1	Shaker1	Shaker1	Shaker1	Shaker1	808 Maracas	808 Maracas	Maracas
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	GongToba1	Gamelan Gong	Bongo1_SW1
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	GongToba2	LongWhistle	Bongo1_SW3
73	Quide1	Quide1	Quide1	Quide1	Quide1	Quide1	Short Guiro	Quide1	Short Guiro
74	Quide2	Quide2	Quide2	Quide2	Quide2	Quide2	CR78 Guiro	Quide2	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	808 Clave	Claves	Claves
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock1	Woodblock1	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock2	Woodblock2	Woodblock	Woodblock	Bongo1_SW3	Woodblock
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Bongo_SW	Mute Cuica	CR78 HiBongo
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Bongo2_SW2	Congas 8_P1	CR78 LoBongo
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	CongaLoOpen_P1	MuteTriangl
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	CongaLoOpen_P2	OpenTriangl
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Castanets	CongaLoOpen_P3	Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Mute Surdo	CongaLoOpen_P4	CowBellSide
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Belltree	Belltree	Bell Tree	Open Surdo	CongaLoOpen_P5	AfricanCowBell
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Small Club	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Surdo_mute	Surdo_mute	Mute Surdo	CR78 Tambour	Bongo High	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Surdo_open	Surdo_open	Open Surdo	Side Stick	Bongo Low	Open Surdo
88	Cana	Cana	Cana	Cana	Cana	Cana	GospelHClp1	Mute H.Conga	Udo_Long
89	Timbal HiFlm	Timbal HiFlm	Timbal HiFlm	TimbalHiFlm	TimbalHiFlm	Timbal HiFlm	TR-808Snare2	Conga Hi Opn	808 Tom 2
90	Timbal LoFlm	Timbal LoFlm	Timbal LoFlm	TimbalLoFlm	TimbalLoFlm	Timbal LoFlm	909 Snare 1	Conga MtLow	808 Tom 2
91	NewTmblPHS	Timbal PHS	Timbal PHS	TimbalPHS	TimbalPHS	Timbal PHS	909 Snare 2	Conga Slap	808 Tom 2
92	NewShekere1	Shekere1	Shekere1	Shekere1	Shekere1	Shekere1	909 SD 1	NewShekere1	808 Tom 2
93	NewShekere2	Shekere2	Shekere2	Shekere2	Shekere2	Shekere2	TR-909Snare2	NewShekere2	808 Tom 2
94	NHBngoMute	Bongo Mute	Bongo Mute	Bongo Mute	Bongo Mute	Bongo Mute	Rap Snare	NHBngoMute	808 Tom 2
95	L BongoMute	L BongoMute	L BongoMute	LBongoMute	LBongoMute	L BongoMute	JungleSnare1	L BongoMute	808 Cowbell
C7 96	CajonHi	CajonHi	CajonHi	CajonHi	CajonHi	CajonHi	House Snare	CajonHi	808 Conga

	PC: 61 [CC32: 4] SFX 2	PC: 63 [CC32: 4] CYM&CLAPS 2	PC: 64 [CC32: 4] V-VoxDrum	PC: 32 [CC32: 4] MultiDrum	PC: 65 [CC32: 4] Or. R&B	PC: 66 [CC32: 4] Or. Techno	PC: 117 [CC32: 1] Oriental 1	PC: 117 [CC32: 2] Oriental 2	PC: 117 [CC32: 3] Oriental 3	PC: 117 [CC32: 4] Oriental 4
(C7) (96)	---	707 Claps	CajonHi	808 Tom 2	Mazhar Dom	Mazhar Dom	Zaghrouta 2 End	Zaghrouta 2 End	Mazhar Dom	Hand Clap 1
97	---	---	CajonHiFlm	808 Tom 2	Mazhar Tak	Mazhar Tak	---	---	Mazhar Tak	---
98	---	---	CajonLo	808 Tom 2	Mazhar Sak	Mazhar Sak	---	---	Mazhar Sak	---
99	---	---	CajonLoFlm	808 Tom 2	Mazhar Brass	Mazhar Brass	---	---	Mazhar Brass	---
100	---	---	FlmncoHClp1	808 Tom 2	Sagat Mid	Sagat Mid	---	---	Sagat Mid	---
101	---	---	FlmncoHClp1	808cowbe	Sagat Hi	Sagat Hi	---	---	Sagat Hi	---
102	---	---	BongoCowBell	808 Conga	Sagat Closed	Sagat Closed	---	---	Sagat Closed	---
103	---	---	AfHey	808 Conga	Sagat Sak	Sagat Sak	---	---	Sagat Sak	---
104	---	---	MamboCowBell	808 Conga	Dofs Tak	Dofs Tak	---	---	Dofs Tak	---
105	---	---	MexFVox2	Synth Drum 2	Dofs Dom	Dofs Dom	---	---	Dofs Dom	---
106	---	---	AfFoots	Synth Drum 2	Dofs Sak	Dofs Sak	---	---	Dofs Sak	---
107	---	---	MexFVox1	Synth Drum 2	Dofs Rim 1	Dofs Rim 1	---	---	Dofs Rim 1	---
C8 108	---	---	MexMVox1	Synth Drum 2	Dofs Rim 2	Dofs Rim 2	---	---	Dofs Rim 2	---
109	---	---	YodelFVox1	Synth Drum 2	Dofs Dom st.	Dofs Dom st.	---	---	Dofs Dom st.	---
110	---	---	MexMVox2	Synth Drum 2	TablaNurDom	TablaNurDom	---	---	TablaNurDom	---
111	---	---	YodelMVox1	R&B OHHsh	Dofs Sak st.	Dofs Sak st.	---	---	Dofs Sak st.	---
112	---	---	MexMVox3	R&B OHH	TablaNurRim	TablaNurRim	---	---	TablaNurRim	---
113	---	---	FlmncoFVox1	R&B CHH	TablaNurTak	TablaNurTak	---	---	TablaNurTak	---
114	---	---	YodelFVox2	R&B OHH	TablaNurSak	TablaNurSak	---	---	TablaNurSak	---
115	---	---	FlmncoFVox2	TR-909 CHH	BassSlideFX	BassSlideFX	---	---	BassSlideFX	---
116	---	---	NewWhistle1	TR-909 OHH	BassSlapFX	BassSlapFX	---	---	BassSlapFX	---
117	---	---	FlmncoFVox3	909 Crash	ZaghroutaSm2	ZaghroutaSm2	---	---	ZaghroutaSm2	---
118	---	---	NewWhistle2	IPopKik36	Zir 1	Zir 1	---	---	Zir 1	---
119	---	---	FlmncoMVox1	IPopCStk37st	ZaghroutaEd2	ZaghroutaEd2	---	---	ZaghroutaEd2	---
C9 120	---	---	FlmncoMVox2	IPopSn38st	NewHiBongo	NewHiBongo	---	---	NewHiBongo	---
121	---	---	BrazilVox1	IPopSn40st	NewLoBongo	NewLoBongo	---	---	NewLoBongo	---
122	---	---	FlmncoMVox3	IPopHat1_42	NewCongaSlp	NewCongaSlp	---	---	NewCongaSlp	---
123	---	---	BrazilVox2	IPopHat2_44	NewCongaOp	NewCongaOp	---	---	NewCongaOp	---
124	---	---	BrazilVox3	IPopHat3_46	NewLoConga	NewLoConga	---	---	NewLoConga	---
125	---	---	AfAahhh	IPopTomL43	NewTmblHi	NewTmblHi	---	---	NewTmblHi	---
126	---	---	p33137v	IPopTomM47	NewTmblLo	NewTmblLo	---	---	NewTmblLo	---
G9 127	---	---	p33168v	IPopTomH50	Hager 1	Hager 1	---	---	Hager 1	---

	PC: 4 [CC32: 4] New Pop	PC: 8 [CC32: 4] New Folk	PC: 45 [CC32: 4] New BrushPop	PC: 46 [CC32: 4] NewPopBrush_Perc.	PC: 47 [CC32: 4] NewPop_Percussion	PC: 18 [CC32: 4] New Rock	PC: 101 [CC32: 4] IndoMix 1	PC: 102 [CC32: 4] IndoMix 2	PC: 103 [CC32: 4] IndoMix 3
(C7) (96)	CajonHi	CajonHi	CajonHi	CajonHi	CajonHi	CajonHi	House Snare	CajonHi	808 Conga
97	CajonHiFlm	CajonHiFlm	CajonHiFlm	CajonHiFlm	CajonHiFlm	CajonHiFlm	House Snare	CajonHiFlm	808 Conga
98	Cajon Low	Cajon Low	Cajon Low	CajonLo	CajonLo	Cajon Low	House Snare	Cajon Low	808 Conga
99	CajonLoFlm	CajonLoFlm	CajonLoFlm	CajonLoFlm	CajonLoFlm	CajonLoFlm	Congas_SW	CajonLoFlm	Bend Gong
100	FlmncoHClap1	Flmnco Clap1	FlmncoHClap1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	FlmncoHClap1	Congas_SW2	FlmncoHClap1	FlmncoHClp1
101	FlmncoHClap1	Flmnco Clap1	FlmncoHClap1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	FlmncoHClap1	Congas_SW4	FlmncoHClap1	FlmncoHClp1
102	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	MamboCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell
103	PopSnareFl	PopSnareFl_L	BrushSnare Shot	Crotals	Crotals	RockSnareFl_H	Tabla Dhut	PopSnareFl	Bend tlk_drm
104	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	BongoCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell
105	PopSnareDrag	FolkSnrFlam2	Phrase3	CrashPhrase4	CrashPhrase4	Snare Ghost	Tabla_Ge	PopSnareDrag	Tabla_Ge
106	HiHatPhrase3	FolkSnrShot1	Phrase1	CrashPhrase5	CrashPhrase5	HiHatPhrase3	Tabla Ge Hi	HiHatPhrase3	Tabla Ge Hi
107	CrashPhrase1	FolkSnrShot2	RidePhrase1	RidePhrase1	RidePhrase1	Crash2Phrase4	Talking Drum	CrashPhrase1	Talking Drum
C8 108	CrashPhrase2	SmallSnarPhr	RidePhrase2	RidePhrase2	RidePhrase2	Crash1Phrase3	Bend tlk_drm	CrashPhrase2	Bend tlk_drm
109	CrashPhrase3	FolkSnrFlam5	RidePhrase4	RidePhrase4	RidePhrase4	Crash1Phrase4	Udo_Short	CrashPhrase3	Udo_Short
110	CrashPhrase4	FolkSnrFlam3	CrashPhrase4	Egg_M3	Egg_M3	CrashPhrase4	Udo_Long	CrashPhrase4	Udo_Long
111	CrashPhrase5	FolkSdSnr1Sh	CrashPhrase5	Egg_MEndOff	Egg_MEndOff	CrashPhrase5	Udo_slap	CrashPhrase5	Udo_slap
112	Crash_Stop	FolkSdSnr2Sh	SnareBrushFlam	Egg_M_SW1	Egg_M_SW1	RidePhrase1	Tabla_Te	Crash_Stop	Tabla_Te
113	RidePhrase1	FolkSdSnrPhr1	RidePhrase1	Egg_L4	Egg_L4	RidePhrase2	Tabla_Na	RidePhrase1	Tabla_Na
114	RidePhrase2	FolkRimShtNS	RidePhrase2	Egg_LEndOff	Egg_LEndOff	RidePhrase3	Tabla_Tun	RidePhrase2	Tabla_Tun
115	RidePhrase3	FolkSplash1	RidePhrase3	Egg_L_SW1	Egg_L_SW1	RidePhrase4	Ohkawa	RidePhrase3	Ohkawa
116	RidePhrase4	FolkSplash2	RidePhrase4	Egg_TuttiEndOff	Egg_TuttiEndOff	RidePhrase5	H kotsuzumi	Scrtch Push2	H Kotsuzumi
117	RidePhrase5	PopRide_Phr4	RidePhrase5	Egg_S4	Egg_S4	BrushRidePhrase4	L Kotsuzumi	Scrtch Pull2	L Kotsuzumi
118	RidePhrase1	PopRide_Phr5	Cascade_Ending	Egg_SEndOff	Egg_SEndOff	Crash1Phrase1	Tabla Tong	Small Club	Open Surdo
119	RidePhrase2	PopBrRidePh2	Chimes&Seeds	Egg_S_SW1	Egg_S_SW1	Crash1Stopped	Tabla Tak	Explosion	Mute Surdo
C9 120	RidePhrase4	CymbalRoll	Chimes	Chimes	Chimes	Crash2Stopped	Tabla Tung	Wind	Conga Lo Opn
121	ChinaRoll	AAhhh	Crotals	DoorKeys	DoorKeys	ChinaStopped	Tabla_Tang	Thunder	Tabla_Tun
122	ChinaStopped	Uaahh	DoorKeys	Pinchimes	Pinchimes	Crash1StopLong	Tabla_Dung	Helicopter	Tabla_Tun
123	Egg S4	Egg S4	Egg S4	Harmess-bell1	Harmess-bell1	Crash2StopLong	Harmess-bell1	Applause	Harmess-bell1
124	Egg S1	Egg S1	Egg S1	Harmess-bell2	Harmess-bell2	ChinaRoll	Harmess-bell2	Screaming	Harmess-bell2
125	Egg AllEndOff	Egg EndOff	Egg EndOff	Harmess-bell3	Harmess-bell3	Egg EndOff	Harmess-bell3	Laughing	Harmess-bell3
126	Tambour Ending	CembaloEnding	CembaloEnding	CembaloEnding	CembaloEnding	CembaloEnding	CembaloEnding	GtFretNoise	CembaloEnding
G9 127	Tambour Free	CembaloFree	CembaloFree	CembaloFree	CembaloFree	CembaloFree	CembaloFree	Wind Chimes	CembaloFree

22. Technische Daten

Display-Anzeige	
Display	128 x 64 Pixels, grafikfähiges LCD
Klangerzeugung	
Maximale Polyphonie	128 Stimmen (GM2/GS/XG Lite compatible)
Sounds	1.131 Tones 59 Drum Sets
Multitimbrale Parts	4 Echtzeit-Parts (UP1, UP2, LWR, MBS) + 16 Song-Parts
Master Tuning	415.3~466.2Hz
Key Control (Transponierung)	–6~+5 Halbtöne (für Audio/MIDI-Daten & AUDIO INPUT-Signale)
Tempowechsel	20~250 BPM für SMF und Music Styles 75~125% für mp3- und WAV-Daten
Part Mute-Funktionen	TRACK MUTE: Music Styles, SMF CENTER CANCEL: mp3, WAV, AUDIO INPUT-Signale
Effekte	
Echtzeit-Parts (UP1, UP2, LWR, MBS)	Reverb: 12 Typen Chorus: 6 Typen MFX: 84 Typen Parametric EQ: 6 Presets + 1 User-Speicher Multi-Band Compressor: 6 Presets + 1 User-Speicher
Music Style/SMF-Sektion	Reverb: 8 Typen Chorus: 8 Typen MFX A, B, C: 84 Typen für jede Sektion Parametric EQ: 6 Presets + 1 User-Speicher Multi-Band Compressor: 6 Presets + 1 User-Speicher
Music Style-Sektion	
Music Styles	433, 10 Rhythmus-Kategorien
One Touch-Speicher	4 pro Music Style
Style Cover	30 Presets
Style Makeup Tools	Instrumenten-orientiertes Editieren
Songs	
Song Player	SMF (Format 0/1), KAR, mp3, WAV
Song Akkorderkennung	Automatische Akkorderkenung für SMF-Daten
SMF Makeup Tools	Instrumenten-orientiertes Editieren
SMF Cover	30 Presets
Performance-Speicher	
Performance-Listen	theoretisch unbegrenzt (abhängig von der Größe des USB-Speichers) 954 Music Assistant memories (internal memory)
Performance-Speicher pro Liste	max. 999
Finder	Finden von Performance-Speichern nach Anfangsbuchstaben
Demo	
Demo-Wiedergabe	ja

Aufnahme	
Media	USB Flash-Speicher
Speicherformat	Audiodaten: WAV (44.1kHz, 16-bit linear)
Video	
Textdaten	für SMF und mp3/WAV
Bedienelemente	
Regler	VOLUME, AUDIO IN, BALANCE
Drehregler	Data-Rad mit Druckfunktion
Anschlüsse	
Phones (Kopfhörer)	1x Stereoklinke
Audioeingänge	INPUT R, L/MONO (Klinke)
USB-Anschlüsse	1x USB Host 1x COMPUTER (Senden und Empfangen von MIDI-Daten)
MIDI IN/OUT.Anschlüse	MIDI IN, MIDI OUT (mit Visual Control-Funktion)
Videoausgang	1x Composite (PAL oder NTSC, auswählbar)
Audioausgänge	OUTPUT R, L/MONO (Klinke)
Pedal- und Fußschalter-Anschlüsse	SWITCH/EXPRESSION (programmierbar), FC-7 (programmierba)
Weitere technische Daten	
Stromversorgung	9V DC, PSB-1U -Adapter (beigefügt)
Stromverbrauch	900mA
Abmessungen	303 (W) x 194 (D) x 101mm (H) 11-15/16 (W) x 7-11/16 (D) x 4 (H) inches
Gewicht	ca. 1,7kg (ohne AC-Adapter) 3 lbs 12 oz (ohne AC-Adapter)
Beigefügtes Zubehör	
	Bedienungsanleitung (dieses Handbuch), AC-Adapter, 4 Schrauben (M5x12), Cakewalk SONAR LE DVD-ROM
Zusätzliches Zubehör	
USB	USB Flash-Speicher (M-UF-Serie)
Verstärker	Roland KC-Serie, CUBE-Serie
Ständer	PDS-10, SS-PC1
Pedale	FC-7 Foot Controller DP-Serie/BOSS FS-5U Roland EV Expression-Pedal

Note: Änderungen der technischen Daten und des Designs sind möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

23. MIDI-Implementationstabelle

[Backing Module]
BK-7m Version: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1~16 1~16, Off	1~16 1~16, Off	
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	 True Voice	0~127 *****	0~127 0~127	
Velocity	Note ON Note OFF	O X	O X	
After Touch	Key's Ch's	O O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32	O *1	O *1	Bank Select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O	Portamento Time
	6, 38	O	O *1	Data Entry
	7	O *1	O *1	Volume
	10	O *1	O *1	Panpot
	11	O *1	O *1	Expression
	16	O	O	Noise Level
	17	O	O	Play Stability
	18	O	O	Growl Sens
	64	O *1	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O *1	O *1	Sostenuto
	67	O *1	O *1	Soft
	69	O	O	Hold 2
	71	O	O	Resonance
	72	O	O	Realease Time
	73	O	O	Attack Time
	74	O	O	Cutoff
	75	O	O	Decay Time
	76	O	O	Vibrato Rate
	77	O	O	Vibrato Depth
	78	O	O	Vibrato Delay
	80	O	O	Staccato
	81	O	O	Fall
	84	O	O	Portamento Control
	91	O *1	O (Reverb) *1	Effect 1 Depth
	93	O *1	O (Chorus) *1	Effect 3 Depth
	98, 99	O *1	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O *1	O *1	RPN LSB, MSB
Program Change	 True #	O *1 *****	O *1 0~127	Program Number 1~128
System Exclusive		O *1	O *1	
System Common	Song Position Pointer Song Sel Tune	O *1 X X	O X X	
System Real Time	Clock Commands	O *1 O *1	O O	
Aux Messages	All Sounds Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sensing Reset	X X O *1 X O X	O (120, 126, 127) O (121) O (Song parts) O (123-125) O X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognized as M= 1 even if M≠ 1		

Mode 1: OMNI ON, POLY — Mode 2: OMNI ON, MONO — O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY — Mode 4: OMNI OFF, MONO — X: No

24. MFX-Typen und die Effekt-Parameter

Note: Die meisten Parameterbezeichnungen werden im Display des BK-7m abgekürzt angezeigt.

1. Thru

Der Multieffekt ist ausgeschaltet.

2. Stereo EQ

4-Band Stereo-Equalizer (Bass, 2 x Mitten, Höhen). Stereosignale werden nicht auf mono zusammengelegt, bevor Sie durch den EQ gehen.

- **EQ Low Frequency (200, 400Hz)**—Bass-Frequenz.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der Bass-Frequenz.
- **EQ High Frequency (2000, 4000, 8000Hz)**—HÖhen-Frequenz.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der HÖhen-Frequenz.
- **EQ Mid 1 Frequency (200~8000Hz)**—Arbeitsfrequenz des ersten Mittenbands.
- **EQ Mid 1 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Filtergüte, 1. Mittenband Höhere Q-Werte machen das Band schmaler.
- **EQ Mid 2 Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke des zweiten Mittenbandes.
- **EQ Mid 2 Frequency (200~8000Hz)**—Arbeitsfrequenz des zweiten Mittenbandes.
- **EQ Mid 2 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Filtergüte, 2. Mittenband Höhere Q-Werte machen das Band schmaler.
- **EQ Mid 2 Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke des zweiten Mittenbandes.
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

3. Overdrive

Übersteuerungseffekt, der eine leichte Verzerrung ähnlich einem Röhren-Verstärker produziert

- **Drive (0~127)**—Grad der Übersteuerung. Verändert auch die Lautstärke.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Amp Simulator Type**—Typ des simulierten Gitarren-Amps. *SMALL*: kleiner Kofferverstärker, *BUILT-IN*: Combo-Verstärker, *2-STACK*: grosser 2-fach Turm, *3-STACK*: grosser 3-fach Turm.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

4. Distortion

Distortion erzeugt stärkere Verzerrungen als Overdrive. Die Parameter sind identisch mit “3. Overdrive”.

5. Phaser

Der Phaser fügt dem Sound ein phasenverschobenes Signal zu.

- **Phaser Manual (100~8000Hz)**—Modulations-Frequenz.
- **Phaser Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Phaser Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Phaser Resonance (0~127)**—Stärke des Feedback.
- **Phaser Mix Level (0~127)**—Pegel des phasenverschobenen Signals.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

6. Spectrum

Spectrum ist ein graphischer 8-Band EQ mit festen Arbeitsfrequenzen. Als Besonderheit können Sie hier die Filtergüte für alle Bänder gemeinsam verändern.

- **Spectrum 250Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 500Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 1000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 1250Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 2000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 3150Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 4000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 8000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke der einzelnen Bänder.
- **Spectrum Band Width Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Gemeinsame Filtergüte für alle 8 Bänder. Höhere Q-Werte machen die Bänder schmaler.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

7. Enhancer

Ein Enhancer macht den Sound brillianter, indem Obertöne hinzugefügt werden.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Intensität des Effektes.
- **Mix Level (0~127)**—Lautstärkeverhältnis von Original- und Effektsignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

8. Auto Wah

Filter mit zyklisch gesteuerter Arbeitsfrequenz.

- **Auto Wah Filter Type (LPF, BPF)**—Filter-Typ. *LPF*: Der Wah-Effekt filtert nur die Höhen. *BPF*: Nur ein sich änderndes, schmales Frequenzband wird durchgelassen.
- **Auto Wah Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Auto Wah Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Auto Wah Sens (0~127)**—Intensität des Effektes.
- **Auto Wah Manual (0~127)**—Referenz-Frequenz, um die die Cutoff-Frequenz pendelt.
- **Auto Wah Peak (0~127)**—Wirkungsgrad des Wah-Effektes (Filtergüte). Höhere Werte erhöhen den Wirkungsgrad
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

9. Rotary

Der Rotary-Effekt simuliert ein Orgelkabinett mit rotierenden Lautsprechern. Da Sie die Bewegung der hohen und der tiefen Frequenzen unabhängig regeln können, erreichen Sie eine sehr realistische Simulation dieses Effekts. Dieser Effekt ist vor allem für Orgelsounds geeignet ([ORGAN] Bank – die Harmonic Bar-Sektion besitzt ihren eigenen Rotary-Effekt).

- **Tweeter Slow Rate (0.05~10.0Hz)**
- **Woofer Slow Rate (0.05~10.0Hz)**—Langsame Rotations-Geschwindigkeit des Lautsprechers.
- **Tweeter Fast Rate (0.05~10.0Hz)**
- **Woofer Fast Rate (0.05~10.0Hz)**—Schnelle Rotations-Geschwindigkeit des Lautsprechers.
- **Rotary Speed (Slow, Fast)**—Schaltet gleichzeitig die Rotationsgeschwindigkeit für die hohen und tiefen Frequenzen um. *SLOW*: Verlangsamt die Rotation auf die “Slow Rate”-Geschwindigkeit. *FAST*: Beschleunigt die Rotation auf die “Fast Rate”-Geschwindigkeit.

- **Tweeter Acceleration (0~15)**
- **Woofer Acceleration (0~15)**—Zeit, die für den Lautsprecher zum Erreichen der neuen Geschwindigkeit benötigt wird, wenn von FAST auf SLOW (oder umgekehrt) geschaltet wird.
- **Tweeter Level (0~127)**
- **Woofer Level (0~127)**—Lautstärke des Bass-Lautsprechers.
- **Separation (0~127)**—Stereo-Breite des Effektes.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

10. Compressor

Der Compressor stabilisiert die Gesamtlautstärke durch Absenkung hoher Pegel und Anhebung niedriger Pegel.

- **Compressor Sustain (0~127)**—Bestimmt den Pegel, mit dem der Compressor arbeitet.
- **Compressor Attack (0~127)**—Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der der Compressor einsetzt.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Compressor Post Gain (0, +6, +12, +18dB)**—Ermöglicht das Anpassen der Ausgangslautstärke.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

11. Limiter

Der Limiter komprimiert zu hohe Lautstärkewerte, wenn diese einen bestimmten Pegel überschreiten, und verhindert dadurch eine Verzerrung.

- **Limiter Threshold (0~127)**—Bestimmt den Pegel, ab dem der Limiter arbeitet
- **Limiter Release (0~127)**—Bestimmt die Zeit, ab der der Limiter nicht mehr arbeitet, nachdem der Thresholdpegel unterschritten wurde.
- **Limiter Ratio (1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1)**—Kompressions-Verhältnis
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Limiter Post Gain (0, +6, +12, +18dB)**—Ermöglicht das Anpassen der Ausgangslautstärke.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

12. Hexa-Chorus

Hexa-Chorus erzeugt 6 unterschiedliche Chorus-Signale und sorgt dadurch für ein sehr dichtes und räumliches Klangbild.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Pre Delay Deviation (0~20)**—Maximale Abweichung der 6 Chorus-Effekte von der Vorverzögerung.
- **Chorus Depth Deviation (-20~0~20)**—Maximale Abweichung der 6 Chorus-Effekte von der Modulations-Stärke.
- **Chorus Pan Deviation (0~20)**—Spreizung der 6 Chorus-Effekte im Stereo-Panorama.
  0: Alle Chorus-Effekte mittig.
  20: Ausgehend von der Mitte sind die Chorus-Effekte in Abständen von jeweils 60 Grad angeordnet.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

13. Trem Chorus

Hier ist ein Chorus mit einem Tremolo zur Lautstärke-Modulation kombiniert.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Tremolo Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulation-Frequenz
- **Tremolo Separation (0~127)**—Pegel des Tremolo-Effektes im Verhältnis zur Chorus-Modulation.
- **Tremolo Phase (0~180 deg)**—Stereo-Spreizung des Tremolos.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

14. Space-D

Space-D ist ein mehrfach-Chorus mit 2-phasiger Modulation in stereo, für transparenten Sound ohne sofort hörbare Chorus-Modulation.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Phase (0~180deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

15. St. Chorus

Diesem Stereo-Chorus ist ein Filter vorgeschaltet.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. *OFF*: Das Filter ist ausgeschaltet. *LPF*: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. *HPF*: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Filter-Frequenz.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Phase (0~180 deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

16. St. Flanger

Flanger produzieren einen metallischen Sound, der entfernte Ähnlichkeit mit dem Start von Jets hat.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Filter-Frequenz.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Flanger Phase (0~180 deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

17. Step Flanger

Bei diesem Flanger wird die "Tonhöhe“ des Flanger-sounds mit stufigem Verlauf geändert. Wie schnell die Stufen durchlaufen werden, können Sie als Notenwert einstellen.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Step Rate (0.10~20.0Hz, Note)**—Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung.
- **Flanger Phase (0~180deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

18. St. Delay

Bei diesem Stereo-Echo können die Echos der beiden Stereo-Kanäle auch über Kreuz dem jeweils anderen Kanal zugeführt werden.

- **Delay FBK Mode (Normal, Cross)**—Bestimmt, wie die Signale der beiden Kanäle rückgekoppelt werden. *NORMAL*: Das linke Delaysignal wird in das linke Delay und das rechte Delaysignal in das rechte Delay zurück geleitet. *CROSS*: Das linke Delaysignal wird in das rechte Delay und das rechte Delaysignal in das linke Delay zurück geleitet.
- **Delay Left (0.0~500.0ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals der linken Seite.
- **Delay Right (0.0~500.0ms)**—
- **FBK Phase Left (Normal, Invert)**—Bestimmt die Phase des linken Delaysignals. *NORMAL*: normale Phase. *INVERT*: umgedrehte Phase.
- **FBK Phase Right (Normal, Invert)**—Bestimmt die Phase des rechten Delaysignals. *NORMAL*: normale Phase. *INVERT*: umgedrehte Phase.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei *BYPASS* ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

19. Mod. Delay

Dieser Effekt fügt dem verzögerten Signal eine Modulation hinzu und erzeugt damit einen Effekt ähnlich einem Flanger.

- **Delay FBK Mode (Normal, Cross)**—Bestimmt, wie die Signale der beiden Kanäle rückgekoppelt werden. NORMAL: Das linke Delaysignal wird in das linke Delay und das rechte Delaysignal in das rechte Delay zurück geleitet. CROSS: Das linke Delaysignal wird in das rechte Delay und das rechte Delaysignal in das linke Delay zurück geleitet.
- **Delay Left (0.0~500.0ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals der linken Seite.
- **Delay Right (0.0~500.0ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delays der rechten Seite.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Modulation Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Modulation Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Modulation Phase (0~180 deg)**—Aausbreitung des Effektsignals
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

20. 3 Tap Delay

Delay mit drei getrennten Signalen (links, Mitte, rechts).

- **Delay Left (200~1000ms, note)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals der linken Seite.
- **Delay Right (200~1000ms, note)**—
- **Delay Center (200~1000ms, note)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals in der Mitte.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Level Left (0~127)**—Lautstärke des linken Delaysignals.
- **Delay Level Right (0~127)**—Lautstärke des rechten Delaysignals.
- **Delay Level Center (0~127)**—Lautstärke des mittleren Delaysignals.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

21. 4 Tap Delay

Dieses Delay erzeugt vier Echos.

- **Delay 1~4 (200~1000ms, note)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Level 1~4 (0~127)**—Lautstärke des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der die Höhen der Echos gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

22. Time Delay

Bei diesem Delay können Sie die Delay-Zeit kontinuierlich verändern. Dabei bewirkt eine Verlängerung der Echo-Zeit eine Absenkung der Tonhöhe. Wird die Zeit verkürzt, erhöht das die Tonhöhe.

- **Delay Time (200~1000ms, note)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay Acceleration (0~15)**—Bestimmt die Anpassungszeit, die vergeht, bis eine neue Delay-Zeit erreicht wird, wenn ihr Wert verändert wird. Dieses beeinflusst auch die Änderung der Tonhöhe.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen

- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

23. 2 Pitch Shifter

Ein Pitch Shifter verändert die Tonhöhe des Originalsounds. Dieser 2-stimmige Pitch Shifter ermöglicht es, dem Originalsound zwei transponierte Signale hinzuzufügen.

- **Pitch Shift Mode (1~5)**—Je höher der Wert, desto langsamer die Reaktionszeit, aber desto stabiler die Tonhöhe.
- **Pitch A Coarse (–24~0~+12 Halbtöne)**—Tonhöhen-Verschiebung des 1. Signals in Halbton-Schritten (–2~+1 Oktaven).
- **Pitch B Coarse (–24~0~+12 Halbtöne)**—Tonhöhen-Verschiebung des 2. Signals in Halbton-Schritten (–2~+1 Oktaven).
- **Pitch A Fine (–100~0~+100 cent)**—Tonhöhe des 1. Signals in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100 Halbton).
- **Pitch B Fine (–100~0~+100 cent)**—Tonhöhe des 2. Signals in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100 Halbton).
- **Pitch A Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Einsatzverzögerung des ersten Signals.
- **Pitch B Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Einsatzverzögerung des zweiten Signals.
- **Pitch A Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des 1. Signals.
- **Pitch B Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des 2. Signals.
- **Level Balance (A100:0B, A50:50B, A0:100B)**—Lautstärke-Balance zwischen Pitch Shift Signal 1 und 2.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

24. FBK Pitch

Bei diesem Stereo Pitch-Shifter können Sie den Effektausgang in den Effekteingang zurückführen.

- **Pitch Shift Mode (1~5)**—Je höher der Wert, desto langsamer die Reaktionszeit, aber desto stabiler die Tonhöhe.
- **Pitch Coarse (–24~0~+12 Halbtöne)**—Tonhöhen-Verschiebung des Signals in Halbton-Schritten. (–2~+1 Oktaven).
- **Pitch Fine (–100~0~+100 Cent)**—Tonhöhe des Signals in 2-Cent-Schritten (1 Cent = 1/100 Halbton).
- **Pitch Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Einsatzverzögerung des tonhöhenverschobenen Signals.
- **Pitch Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Effektausgangs, der in den Eingang zurückgeführt wird. Negative (-) Werte kehren die Phase um.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

25. Reverb

Reverb fügt dem Sound einen Hall-Effekt hinzu.

- **Reverb Type (Room 1, Room 2, Stage 1, Stage 2, Hall 1, Hall 2)**—Hall-Typ.
  Room1: Kurzer dichter Hall.
  Room2: Kurzer luftiger Hall.
  Stage1: Hall mit vielen späten Reflexionen.
  Stage2: Hall mit starken frühen Reflexionen.
  Hall1: Klarer Hall.
  Hall2: Dichter Hall
- **Reverb Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung (Zeit zwischen Original und Einsatz der Hallfahne).
- **Reverb Time (0~127)**—Länge der Hallfahne.
- **Reverb HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

26. Gate Reverb

Mit diesem Effekt lassen sich Hallfahnen abrupt abschneiden.

- **Reverb Type (Normal, Reverse, Sweep 1, Sweep 2)**—Reverb-Typ.
  NORMAL: normales Gate Reverb.
  REVERSE: rückwärts verlaufendes Reverb.
  SWEEP1: das Reverbsignal verläuft von rechts nach links.
  SWEEP2: das Reverbsignal verläuft von links nach rechts.
- **Reverb Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Reverbsignals.
- **Reverb Gate Time (5~500ms)**—Bestimmt die Zeit, nach der das Reverbsignal abgeschnitten wird.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

27. OD→ Chorus

Overdrive und Chorus sind hintereinander geschaltet.

- **Overdrive Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Overdrive-Signals.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

28. OD→ Flanger

Overdrive und Flanger sind hintereinander geschaltet.

- **Overdrive Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Overdrive-Signals.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

29. OD→ Delay

Overdrive und Delay sind hintereinander geschaltet.

- **Overdrive Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Overdrive-Signals.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

30. DST→ Chorus

Distortion und Chorus sind hintereinander geschaltet.

- **Distortion Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Distortion-Sounds.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

31. DST→ Flanger

Distortion und Flanger sind hintereinander geschaltet.

- **Distortion Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Distortion-Sounds.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

32. DST→ Delay

Distortion und Delay sind hintereinander geschaltet.

- **Distortion Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Distortion-Sounds.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

33. EH→ Chorus

Enhancer und Chorus sind hintereinander geschaltet.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Intensität des Enhancers.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Pegel der durch den Enhancer produzierten Obertöne.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

34. EH→ Flanger

Enhancer und Flanger sind hintereinander geschaltet.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Intensität des Enhancers.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Pegel der durch den Enhancer produzierten Obertöne.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

35. EH→ Delay

Enhancer und Delay sind hintereinander geschaltet.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Intensität des Enhancers.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Pegel der durch den Enhancer produzierten Obertöne.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

36. Chorus→ DLY

Chorus und Delay sind hintereinander geschaltet.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

37. Flanger→ DLY

Flanger und Delay sind hintereinander geschaltet.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

38. CHO→ Flanger

Chorus und Flanger sind hintereinander geschaltet.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit des Chorus.
- **Chorus Depth (0~127)**—Stärke der Chorus-Modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit des Flangers.

- **Flanger Depth (0~127)**—Stärke der Flanger-Modulation.
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

39. CHO/DLY

Chorus und Delay sind parallel geschaltet.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

40. Flanger/DLY

Flanger und Delay sind parallel geschaltet.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

41. CHO/Flanger

Chorus und Flanger sind parallel geschaltet.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit des Chorus.
- **Chorus Depth (0~127)**—Stärke der Chorus-Modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit des Flangers.
- **Flanger Depth (0~127)**—Stärke der Flanger-Modulation.
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

42. Isolator

Der Isolator ist ein spezielles 3-Band Filter, das Frequenzbereiche fast völlig auslöschen kann.

- **Boost/Cut Low/Mid/High Level (–60~0~4 [dB])**—Stärke der Anhebung/Absenkung für Höhen, Mitten und Bässe. Bei -60 dB ist der Frequenzbereich nicht mehr hörbar, bei 0 wird er nicht beeinflusst.
- **Anti Phase Low Sw (Off, On)**—Schaltet die Anti-Phasen-Funktion für Bässe an (ON) bzw. aus (OFF). Bei "ON" wird eine Stereo-Kopie des Sounds mit umgekehrter Phase hinzugefügt.
- **Anti Phase Low Level (0~127)**—Bestimmt die Stärke des phasengedrehten Bass-Signals. Durch unterschiedliche Einstellungen können verschiedene Elemente im Sound ausgelöscht und andere betont werden (dieses wirkt nur bei Stereo-Signalen).
- **Anti Phase Mid Sw (Off, On)**—Schaltet die Anti-Phasen-Funktion für die Mitten an (ON) bzw. aus (OFF). Bei "ON" wird eine Stereo-Kopie des Sounds mit umgekehrter Phase hinzugefügt.
- **Anti Phase Mid Level (0~127)**—Bestimmt die Stärke des phasengedrehten Mitten-Signals. Durch unterschiedliche Einstellungen können verschiedene Elemente im Sound ausgelöscht und andere betont werden (dieses wirkt nur bei Stereo-Signalen).
- **Low Boost Sw (Off, On)**—Schaltet den Bass-Booster an bzw. aus. Bei "ON" werden die Bässe besonders betont.
- **Low Boost Level (0~127)**—Stärke des Bass-Boosters. Der Booster zeigt kaum Wirkung, falls die Bässe mit Boost/Cut Low abgesenkt werden.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

43. Low Boost

Spezielles Filter, um Bässe zu gezielt zu verstärken.

- **Boost Frequency (50~125 [Hz])**—Arbeitsfrequenz des Bass-Filters (ein Filter kann auch verstärken)
- **Boost Gain (0~12 [dB])**—Stärke der Bass-Betonung.
- **Boost Width (Wide, Mid, Narrow)**—Bandbreite der Bass-Betonung (weit, mittel, schmal).
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

44. Super Filter

Sehr steiles Filter, bei dem die Arbeitsfrequenz zyklisch verändert werden kann.

- **Filter Type (LPF, BPF, HPF, NOTCH)**—Filter-Typ. Frequenzbereich, der das Filter ungehindert passieren kann. *LPF*: Frequenzen unterhalb Cutoff. *BPF*: Frequenzen um Cutoff herum. *HPF*: Frequenzen oberhalb Cutoff. *NOTCH*: Frequenzen ausserhalb des Bereiches um Cutoff.
- **Filter Slope (–12, –24, –36 [dB])**—Abschwächung pro Oktave (Filtergüte): *–36dB*: extrem steilflankig, *–24dB, –12dB*: gemässigt.
- **Filter Cutoff (0~127)**—Arbeitsfrequenz (Cutoff) des Filters. Je höher der Wert, desto höher die Cutoff-Frequenz.
- **Filter Resonance (0~127)**—Stärke der Filter-Resonanz. Je höher der Wert, desto stärker werden Frequenzen um Cutoff betont.
- **Filter Gain (0~12 [dB])**—Ausgangs-Verstärkung des Filters.
- **Modulation Sw (Off, On)**—Schaltet die Modulation der Cutoff-Frequenz ein (ON) bzw. aus (OFF).
- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—Form der Modulation: *TRI*: Dreieck, *SQR*: Rechteck *SIN*: Sinus, *SAW1*: Sägezahn (aufwärts), *SWA2*: Sägezahn (abwärts).
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Attack (0~127)**—Ansprechgeschwindigkeit für die Frequenzänderung von Cutoff (nur wirksam bei *SQR*, *SAW1* oder *SAW2* als Modulation Wave).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

45. Step Filter

Stufen-Filter, dessen Cutoff-Frequenz in 16 Stufen eingestellt werden kann, die zyklisch durchlaufen werden.

- **Step 1~16 (0~127)**—Cutoff-Wert bei jedem Schritt (Step).
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Attack (0~127)**—Gibt an, wie schnell sich Cutoff von Stufe zu Stufe ändert. Bei "0" ist der Wechsel abrupt.
- **Filter Type (LPF, BPF, HPF, NOTCH)**—Filter-Typ. Frequenzbereich, der das Filter ungehindert passieren kann. LPF: Frequenzen unterhalb Cutoff. BPF: Frequenzen um Cutoff herum. HPF: Frequenzen oberhalb Cutoff. NOTCH: Frequenzen ausserhalb des Bereiches um Cutoff.
- **Filter Slope (–12, –24, –36 [dB])**—Abschwächung pro Oktave (Filtergüte): –36dB: extrem steilflankig, –24dB, –12dB: gemässigt.
- **Filter Resonance (0~127)**—Stärke der Filter-Resonanz. Je höher der Wert, desto stärker werden Frequenzen um Cutoff betont.
- **Filter Gain (0~12 [dB])**—Ausgangs-Verstärkung des Filters.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

46. Humanizer

Formant-Filter, das dem Sound einen Vokal-Effekt hinzufügt, so dass der Klang den Charakter einer menschlichen Stimme erhält.

- **Drive Sw (OFF,ON)**—Schaltet den Overdrive an/aus.
- **Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Vowel 1 (a, e, i, o, u)**
- **Vowel 2 (a, e, i, o, u)**—Bestimmt den Vokal.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Geschwindigkeit, mit der zwischen den zwei Vokalen gewechselt wird.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Effect depth.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—Bestimmt, ob der LFO, der die Vokale umschaltet, durch das Eingangssignal zurückgesetzt wird (ON) oder nicht (OFF).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—Lautstärke-Pegel des Eingangssignals, ab der der LFO zurückgesetzt wird.
- **Manual (0~100)**—Umschalt-Verhältnis Vokal 1 zu Vokal 2. *49* oder weniger: Vokal 1 klingt länger. *50*: Vokal 1 und 2 klingen gleich lang. *50* oder mehr: Vokal 2 klingt länger.
- **EQ EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

47. Speaker Sim

Simuliert die Wiedergabe über einen Verstärker mit Lautsprecher, der über ein Mikrofon wieder aufgenommen wird.

- **Speaker Type**—Verstärker/Mikro-Typ. Die Spalte "Speaker" gibt den Durchmesser (in Zoll) und die Anzahl der simulierten Lautsprecher im Gehäuse an.

Type	Gehäuse	Speaker	Mikrofon
Small 1	klein, hinten offen	10	dynamisch
Small 2	klein, hinten offen	10	dynamisch
Middle	hinten offen	12 x 1	dynamisch
JC-120	hinten offen	12 x 2	dynamisch
Built In 1	hinten offen	12 x 2	dynamisch
Built In 2	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 3	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 4	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 5	hinten offen	12 x 2	Kondensator
BG Stack 1	geschlossen	12 x 4	Kondensator
BG Stack 2	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
MS Stack 1	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
MS Stack 2	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
Metal Stk	grosser 2er Turm	12 x 4	Kondensator
2-STACK	grosser 2er Turm	12 x 4	Kondensator
3-STACK	grosser 3er Turm	12 x 4	Kondensator

- **Mic Setting (1, 2, 3)**—Abstand des Mikrofons, das den Lautsprecher abnimmt. Einstellbar in drei Stufen, wobei das Mikrofon bei höherem Wert weiter entfernt ist.
- **Mic Level (0~127)**—Lautstärke des Mikro-Signals.
- **Direct Level (0~127)**—Lautstärke des direkten Sounds.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

48. Step Phaser

Bei diesem Stereo-Phaser erfolgt die Modulation nicht kontinuierlich, sondern in Stufen.

- **Phaser Mode (4-Stage, 8-Stage, 12-Stage)**—Anzahl der Phaser-Stufen.
- **Phaser Manual (0~127)**—Basisfrequenz, von der aus der Sound moduliert wird.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Step Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Step Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Polarity (Inverse, Synchro)**—Bestimmt, ob linker und rechter Phaser mit gleicher oder umgekehrter Phase arbeiten. *INVERSE*: Gegenphasig. Bei Mono-Signalen wird dadurch der Sound verbreitert. *SYNCHRO*: Gleichphasig. Wählen Sie diese Einstellung bei Stereo-Signalen.
- **Resonance (0~127)**—Grad der Überbetonung von Frequenzen nahe dem Arbeitsbereich.
- **Cross Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Effektsignals, das an den Effekteingang zurückgeführt wird. Negative (-) Werte drehen die Phase um.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Geschwindigkeit der stufigen Modulations-Änderung.
- **Step Rate [note] (Musical Notes)**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Mix Level (0~127)**—Pegel des phasenverschobenen Signals.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

49. MLT Phaser

Bei diesem mehrstufigen Phaser sorgen starke Phasendifferenzen für einen ausgeprägteren Phaser-Effekt.

- **Phaser Mode (4-stage, 8-stage, 12-stage, 16-stage, 20-stage, 24-stage)**—Anzahl der Phaser-Stufen.
- **Phaser Manual (0~127)**—Basisfrequenz, von der aus der Sound moduliert wird.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Resonance (0~127)**—Grad der Überbetonung von Frequenzen nahe dem Arbeitsbereich.

- **Mix Level (0~127)**—Pegel des phasenverschobenen Signals.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

50. INF Phaser

Phaser, bei dem die Frequenz weiter erhöht bzw. erniedrigt wird, bei der der Sound moduliert wird.

- **Mode (1, 2, 3, 4)**—Höhere Werte bewirken einen stärkeren Phaser-Effekt.
- **Speed (–100~100)**—Geschwindigkeit, mit der die Frequenz erhöht/erniedrigt wird (+: erhöhen/-: erniedrigen).
- **Resonance (0~127)**—Grad der Überbetonung von Frequenzen nahe dem Arbeitsbereich.
- **Mix Level (0~127)**—Pegel des phasenverschobenen Signals.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

51. Ring Modul

Der Ring-Modulator fügt dem Eingangssignal eine Amplituden-Modulation (AM) hinzu und erzeugt damit glockenartige Klänge. Die Modulations-Frequenz kann durch die Dynamik des Eingangs-Signals beeinflusst werden.

- **Frequency (0~127)**—Modulations-Frequenz.
- **Sens (0~127)**—Bestimmt, wie stark der Ring-Modulator auf die Dynamik des Eingangs-Signals reagiert.
- **Polarity (Up, Down)**—Bestimmt, ob die stärkere Dynamik die Modulations-Frequenz erhöht (UP) oder erniedrigt (DOWN).
- **EQ Low Gain**—Stärke des Bass-Bereiches.
- **EQ High Gain**—Stärke des Höhen-Bereiches.
- **Balance**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

52. Step Ring

Dieser Ring-Modulator benutzt einen 16 stufigen Sequenzer zur Veränderung der Modulations-Frequenz.

- **Step 1~16 (0~127)**—Modulations-Frequenz für jeden Sequenzer-Schritt.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert (“Note”) synchroniert wird oder als “Hz”-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Geschwindigkeit des 16 Schritt-Sequenzers.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der“Sync”-Parameter auf “Note” gestellt ist.
- **Attack (0~127)**—Geschwindigkeit der Frequenzänderung zwischen den Schritten.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

53. Tremolo

Der Tremolo-Effekt erzeugt eine periodische Änderung der Lautstärke.

- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—Modulations-Verlauf. *TRI*: Dreieck, *SQR*: Rechteck, *SIN*: Sinus, *SAW1*: Sägezahn aufwärts, *SAW2*: Sägezahn abwärts.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert (“Note”) synchroniert wird oder als “Hz”-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der“Sync”-Parameter auf “Note” gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Stärke der Modulation.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

54. Auto Pan

Auto Pan bewirkt eine zyklische Änderung der Stereo-Position.

- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—Modulations-Verlauf. TRI: Dreieck, SQR: Rechteck, SIN: Sinus, SAW1: Sägezahn aufwärts, SAW2: Sägezahn abwärts.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert (“Note”) synchroniert wird oder als “Hz”-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der“Sync”-Parameter auf “Note” gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Stärke der Modulation.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

55. Step Pan

Erzeugt eine 16 stufige Änderung im Stereo-Panorama.

- **Step 1~16 (L64~0~63R)**—Stereo-Position bei jedem Schritt.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert (“Note”) synchroniert wird oder als “Hz”-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Geschwindigkeit des 16 Schritt-Sequenzers.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der“Sync”-Parameter auf “Note” gestellt ist.
- **Attack (0~127)**—Geschwindigkeit der Positionsänderung zwischen den Schritten.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—Bestimmt, ob bei einer neuen Note wieder bei Schritt 1 begonnen wird (ON) oder nicht (OFF).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—Pegel, ab dem das Zurücksetzen der Schritte ausgelöst wird.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

56. Slicer

Mit diesem Effekt können Sie Sounds rhythmisch in 16 Scheibchen mit unterschiedlichem Pegel zerteilen. Dieses erzeugt lebendige Klänge, besonders wenn Sie lang ausklingende Sounds benutzen.

- **Step 1~16 (0~127)**—Pegel bei jedem Schritt.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert (“Note”) synchroniert wird oder als “Hz”-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Geschwindigkeit des 16 Schritt-Sequenzers.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der“Sync”-Parameter auf “Note” gestellt ist.
- **Attack (0~127)**—Geschwindigkeit der Pegeländerung zwischen den Schritten.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—Bestimmt, ob bei einer neuen Note wieder bei Schritt 1 begonnen wird (ON) oder nicht (OFF).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—Pegel, ab dem das Zurücksetzen der Schritte ausgelöst wird.

- **Mode (Legato, Slash)**—Bestimmt die Gestalt der Lautstärke-Änderung.
  LEGATO: Vom Pegel des aktuellen Schrittes geht die Lautstärke direkt zum Pegel des folgenden Schrittes.
  SLASH: Vom Pegel des aktuellen Schrittes geht die Lautstärke erst auf "0" und dann erst zum Pegel des folgenden Schrittes.
- **Shuffle (0~127)**—Verschiebt das rhythmische Raster der 16 Schritte von geradem Rhythmus (0) über triolische bis zu punktieren Rhythmen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

57. VK Rotary

Dieser Rotary-Effekt hat eine veränderte Ansprache der Lautsprecher-Rotation und besitzt die gleichen Eigenschaften wie der Rotary-Effekt der Roland VK-Orgeln.

- **Speed (Slow, Fast)**—Dreh-Geschwindigkeit des Lautsprechers.
- **Brake (Off, On)**—Schaltet die Rotation des Lautsprechers aus (On) bzw. wieder ein (Off).
- **Woofer Slow Speed (0.05~10.0Hz)**—Langsame Dreh-Geschwindigkeit des Bass-Lautsprechers.
- **Woofer Fast Speed (0.05~10.0Hz)**—Schnelle Dreh-Geschwindigkeit des Bass-Lautsprechers.
- **Woofer Trans Up (0~127)**—Zeitabschnitt, in dem die maximale Rotations-Geschwindigkeit des Bass-Lautsprechers erreicht wird, wenn von "Slow" auf "Fast" umgeschaltet wird.
- **Woofer Trans Down (0~127)**—Zeitabschnitt, in dem die minimale Rotations-Geschwindigkeit des Bass-Lautsprechers erreicht wird, wenn von "Fast" auf "Slow" umgeschaltet wird.
- **Woofer Level (0~127)**—Lautstärke des Bass-Lautsprechers.
- **Tweeter Slow Speed (0.05~10.0Hz)**—Langsame Dreh-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers.
- **Tweeter Fast Speed (0.05~10.0Hz)**—Schnelle Dreh-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers.
- **Tweeter Trans Up (0~127)**—Zeitabschnitt, in dem die maximale Rotations-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers erreicht wird, wenn von "Slow" auf "Fast" umgeschaltet wird.
- **Tweeter Trans Down (0~127)**—Zeitabschnitt, in dem die minimale Rotations-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers erreicht wird, wenn von "Fast" auf "Slow" umgeschaltet wird.
- **Tweeter Level (0~127)**—Lautstärke des Höhen-Lautsprechers.
- **Spread (0~10)**—Stereobreite des Effektes.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

58. 3D Chorus

Ein dreidimensionaler Chorus-Effekt.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Filter-Frequenz.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Phase (0~180 deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Ermöglicht die Anpassung an die verwendete Abhöreinrichtung für den 3D-Effekt (*SPEAKER*: Lautsprecher, *PHONES*: Kopfhörer).
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

59. 3D Flanger

Ein dreidimensionaler Flanger-Effekt.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Filter-Frequenz.
- **Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Phase (0~180 deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Ermöglicht die Anpassung an die verwendete Abhöreinrichtung für den 3D-Effekt (SPEAKER: Lautsprecher, PHONES: Kopfhörer).
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

60. 3D Step Flgr

Ein räumlicher Step Flanger-Effekt.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Filter-Frequenz.
- **Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Phase (0~180 deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung.
- **Step Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Ermöglicht die Anpassung an die verwendete Abhöreinrichtung für den 3D-Effekt (SPEAKER: Lautsprecher, PHONES: Kopfhörer).
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

61. Band Chorus

Ein Chorus, den Sie für Höhen und Bässe unterschiedlich einstellen können.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—Trenn-Frequenz zwischen tiefen und hohen Frequenzen.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Chorus-Effektes für Bässe.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Bass-Bereich.
- **Low Rate [note] (Notenwerte)**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Low Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Bass-Bereich.
- **Low Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Bass-Bereich.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Chorus-Effektes für Höhen.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Höhen-Bereich.
- **High Rate [note])**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **High Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Höhen-Bereich.
- **High Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Höhen-Bereich.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

62. Band Flanger

Ein Flanger, den Sie für Höhen und Bässe unterschiedlich einstellen können.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—Trenn-Frequenz zwischen tiefen und hohen Frequenzen.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Flangers für Bässe.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Bass-Bereich.
- **Low Rate [note] (Notenwerte)**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Low Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Bass-Bereich.
- **Low Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Bass-Bereich.
- **Low Feedback (–98%~0~+98%)**—Signal-Anteil des Bass-Flangersounds, der den Flanger nochmal durchläuft. Bei negativen (-) Werten wird die Phase gedreht.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Flangers für Höhen.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Höhen-Bereich.
- **High Rate [note])**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **High Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Höhen-Bereich.
- **High Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Höhen-Bereich.
- **High Feedback (–98%~0~+98%)**—Signal-Anteil des Höhen-Flangersounds, der den Flanger nochmal durchläuft. Bei negativen (-) Werten wird die Phase gedreht.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

63. Band Step Flgr

Flanger mit stufiger Modulations-Änderung, den Sie für Höhen und Bässe unterschiedlich einstellen können.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—Trenn-Frequenz zwischen tiefen und hohen Frequenzen.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Flangers für Bässe.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Bass-Bereich.
- **Low Rate [note] (Notenwerte)**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Low Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Bass-Bereich.
- **Low Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Bass-Bereich.
- **Low Feedback (–98%~0~+98%)**—Signal-Anteil des Bass-Flangersounds, der den Flanger nochmal durchläuft. Bei negativen (-) Werten wird die Phase gedreht.
- **Low Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Low Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Geschwindigkeit, mit der die Stufen des Bass Flangers durchlaufen werden.
- **Low Step Rate [note] (Notenwerte)**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Flangers für Höhen.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Höhen-Bereich.
- **High Rate [note])**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **High Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Höhen-Bereich.
- **High Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Höhen-Bereich.
- **High Feedback (–98%~0~+98%)**—Signal-Anteil des Höhen-Flangersounds, der den Flanger nochmal durchläuft. Bei negativen (-) Werten wird die Phase gedreht.
- **High Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **High Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Geschwindigkeit, mit der die Stufen des Höhen-Flangers durchlaufen werden.
- **High Step Rate (note) Notenwerte**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

64. VS Overdrive

Overdrive mit starkem Übersteuerungseffekt.

- **Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Tone (0~127)**—Klangfarbe des Overdrive-Effektes.
- **Amplifier Sw (Off, On)**—Schaltet die Amp-Simulation an/ aus.
- **Amplifier Type (Small, Built-In, 2-Stack, 3-Stack)**—Typ des simulierten Gitarren-Amps. *SMALL*: kleiner Kofferverstärker, *BUILT*-IN: Combo-Verstärker, *2-STACK:* lgrosser 2-fach Turm, *3-STACK*: grosser 3-fach Turm.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

65. VS Distortion

Distortion-Effekt, der stärkere Verzerrungen produziert. Die Parameter sind identisch mit “64. VS Overdrive”.

66. GT Amp Simul

Dieser Effekt simuliert einen Gitarren-Verstärker.

- **Pre Amp Sw (Off, On)**—Schaltet den Verstärker ein/aus.
- **Pre Amp Type (**JC-120, Clean Twin, Match Drive, BG Lead, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, Sldn Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2 Turbo, Distortion, Fuzz**)**—Verstärker-Typ
- **Pre Amp Volume (0~127)**—Vorstufen-Lautstärke und Verzerrungsgrad.
- **Pre Amp Master (0~127)**—Ausgangs-Lautstärke der Vorstufe.
- **Pre Amp Gain (Low, Middle, High)**—Grad der Verzerrung des Vorverstärkers.
- **Pre Amp Bass (0~127)**
- **Pre Amp Middle (0~127)**
- **Pre Amp Treble (0~127)**—Klangeinstellung für Bässe/Mitten/ Höhen. “Middle” kann beim Pre Amp-Typ “Match Drive” nicht eingestellt werden.
- **Pre Amp Presence (0~127 [Match Drive: –127~0])**—Klangeinstellung für sehr hohe Frequenzen.
- **Pre Amp Bright (Off, On)**—Bei “ON” wird ein noch brillanterer Klang erzeugt. Dieser Parameter steht für die Pre-Amp-Typen “JC-120”, “Clean Twin” und “BG Lead” zur Verfügung.
- **Speaker Sw (Off, On)**—Schaltet die Speaker-Simulation ein (ON) bzw. aus (OFF).
- **Speaker Type**—Typ des Lautsprechers. Die Spalte "Speaker“ gibt den Durchmesser (in Zoll) und die Anzahl der simulierten Lautsprecher im Gehäuse an.

Type	Gehäuse	Speaker	Mikrofon
Small 1	klein, hinten offen	10	dynamisch
Small 2	klein, hinten offen	10	dynamisch
Middle	hinten offen	12 x 1	dynamisch
JC-120	hinten offen	12 x 2	dynamisch
Built In 1	hinten offen	12 x 2	dynamisch
Built In 2	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 3	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 4	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 5	hinten offen	12 x 2	Kondensator
BG Stack 1	geschlossen	12 x 4	Kondensator
BG Stack 2	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
MS Stack 1	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
MS Stack 2	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
Metal Stk	grosser 2er Turm	12 x 4	Kondensator
2-Stack	grosser 2er Turm	12 x 4	Kondensator
3-Stack	grosser 3er Turm	12 x 4	Kondensator

- **Mic Setting (1, 2, 3)**—Abstand des Mikrofons, das den Lautsprecher abnimmt. Einstellbar in drei Stufen, wobei das Mikrofon bei höherem Wert weiter entfernt ist.
- **Mic Level (0~127)**—Lautstärke des Mikro-Signals.
- **Direct Level (0~127)**—Lautstärke des direkten Sounds.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

67. Gate

Gate heisst soviel wie “Tor” und lässt den Sound entweder nur unterhalb oder nur oberhalb eines einstellbaren Pegels hindurch. Damit lassen sich z.B. Hallfahnen abrupt abschneiden.

- **Threshold (0~127)**—Pegel, ab dem das Gate schließt.
- **Mode (Gate, Duck)**—Arbeitsweise des Gate-Effektes. *GATE*: Das Gate schließt, wenn der Thresholdpegel unterschritten wird. *DUCK* (Ducking): Das Gate schließt, wenn der Thresholdpegel überschritten wird.
- **Attack (0~127)**—Geschwindigkeit, mit der das Gate schließt.
- **Hold (0~127)**—Zeitspanne, bevor das Gate mit dem schließen beginnt, nachdem Threshold bereits über- bzw. unterschritten wurde.
- **Release (0~127)**—Geschwindigkeit, mit der das Gate wieder öffnet.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

68. Long Delay

Ein Echo mit langen Verzögerungszeiten.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird (“Note”) oder nicht (“msec”). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Phase (Normal, Inverse)**—Phase des Echo-Signals (*NORMAL*: normale Phase, *INVERT*: umgekehrte Phase).
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

69. Serial Delay

Zwei hintereinander geschaltete Echo-Effekte, die Sie unabhängig einstellen können, um komplexe Wiederhoungs-Effekte zu erzeugen.

- **Delay 1 Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time 1 über das Tempo synchronisiert wird (“Note”) oder nicht (“msec”).
- **Delay 1 Time [msec] (0~1300ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des ersten Echos.
- **Delay 1 Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay 1 Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt die Anzahl der Wiederholungen und die Phasenlage des ersten Echos.
- **Delay 1 HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der die Höhen des ersten Echos gedämpft werden. (BYPASS: keine Dämpfung).

- **Delay 2 Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time 2 über das Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec").
- **Delay 2 Time [msec] (0~1300ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des zweiten Echos.
- **Delay 2 Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay 2 Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt die Anzahl der Wiederholungen und die Phasenlage des zweiten Echos.
- **Delay 2 HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der die Höhen des zweiten Echos gedämpft werden. (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

70. MLT Tap DLY

Dieses Delay erzeugt vier Echos.

- **Delay Time 1~4 [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay 1~4 Time [msec] (0~2600ms)**—Zeiten, bevor die Echos zu hören sind (Verzögerungszeiten).
- **Delay 1~4 Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay 1 Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay 1~4 Panpot (L64~0~63R)**—Stereopositionen der Echos 1~4.
- **Delay 1~4 Level (0~127)**—Lautstärken der Echos 1~4.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

71. Reverse DLY

Bei diesem Delay werden die Echos rückwärts an den Eingang zurückgeleitet. Anschließend folgt noch ein Tap Delay.

- **Threshold (0~127)**—Lautstärke-Pegel, ab dem das Rückwärts-Echo einsetzt.
- **Rev Delay Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Reverse Delay Time über das Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec").
- **Rev Delay Time [msec] (0~1300ms)**—Verzögerung des Rückwärts-Sounds.
- **Rev Delay Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Rev Delay Feedback (–98%~0~+98%)**—Anteil des Rückwärts-Sounds, der zum Eingang geleitet wird. Negative (-) Werte kehren die Phase um.
- **Rev Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der die Höhen der Rückwärts-Echos gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Rev Delay Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Rückwärts-Echos.
- **Rev Delay Level (0~127)**—Lautstärke-Pegel des Rückwärts-Echos.
- **Delay 1 Time [sync] (msec, Note)**
- **Delay 2 Time [sync] (msec, Note)**
- **Delay 3 Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay 1 Time [msec] (0~1300ms)**
- **Delay 2 Time [msec] (0~1300ms)**
- **Delay 3 Time [msec] (0~1300ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay 1 Time [note] (Notenwerte)**
- **Delay 2 Time [note] (Notenwerte)**
- **Delay 3 Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay 3 Feedback (–98%~0~+98%)**—Anteil des dritten Echo-Sounds, der zum Eingang geleitet wird (Anzahl der Wiederholungen). Negative (-) Werte kehren die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der die Höhen der Tap-Echos gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Delay 1 Panpot (L64~0~63R)**
- **Delay 2 Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Positionen der Tap-Echos 1 und 2.
- **Delay 1 Level (0~127)**
- **Delay 2 Level (0~127)**—Lautstärke der Tap-Echos 1 und 2.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

72. Shuffle DLY

Das Shuffle Delay moduliert die Echo-Zeiten so, dass ein Swing-Effekt entsteht.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Shuffle Rate (0~100%)**—Bestimmt das Verhältnis (in Prozent) der vergehenden Zeit, bevor Delay B hörbar wird, relativ zur vergehenden Zeit, bevor Delay A hörbar wird. Bei einem Wert von 100%, sind beide Zeiten gleich lang.
- **Acceleration (0~15)**—Bestimmt die Anpassungszeit, die vergeht, bis eine neue Delay-Zeit erreicht wird, wenn ihr Wert verändert wird.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Panpot A (L64~0~63R)**
- **Panpot B (L64~0~63R)**—Stereo-Position der Echos A/B.
- **Level A (0~127)**
- **Level B (0~127)**—Lautstärken der Echos A/B.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

73. 3D Delay

Dieses Delay erzeugt einen dreidimensionalen Echo-Effekt.

- **Delay Left Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Left Time über das Tempo synchronisiert wird (“Note”) oder nicht (“msec”).
- **Delay Left Time [msec] (0~2600ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals der linken Seite.
- **Delay Left Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay Right Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Right Time über das Tempo synchronisiert wird (“Note”) oder nicht (“msec”).
- **Delay Right Time [msec] (0~2600ms)**—
- **Delay Right Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay Center Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Center Time über das Tempo synchronisiert wird (“Note”) oder nicht (“msec”).
- **Delay Center Time (msec) 0~2600 [ms]**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals in der Mitte.
- **Delay Center Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Center Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Left Level (0~127)**
- **Right Level (0~127)**
- **Center Level (0~127)**—Lautstärke der einzelnen Echos.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Ermöglicht die Anpassung an die verwendete Abhöreinrichtung für den 3D-Effekt (SPEAKER: Lautsprecher, PHONES: Kopfhörer).
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

74. Long Time DLY

Delay mit längeren Zeiten.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird (“Note”) oder nicht (“msec”). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay Acceleration (0~15)**—Bestimmt die Anpassungszeit, die vergeht, bis eine neue Delay-Zeit erreicht wird, wenn ihr Wert verändert wird. Dieses beeinflusst auch die Änderung der Tonhöhe.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

75. Tape Echo

Dieser Effekt bildet den Sound eines analogen Band Echo-Gerätes nach. Das legendäre Roland RE-201 Space Echo diente als Vorlage.

- **Mode (S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L)**—Kombination der benutzen Wiedergabe-Tonköpfe. Die Auswahl erfolgt aus drei Köpfen mit unterschiedlichen Echozeiten. *S*: kurz, *M*: mittel, *L*: lang.
- **Repeat Rate (0~127)**—Band-Geschwindigkeit. Je höher der Wert, desto kürzer werden die Echo-Zeiten.
- **Intensity (0~127)**—Anzahl der Wiederholungen.
- **Bass (–15dB~0~15dB)**—Bass-Anhebung/Absenkung des Echo-Signals.
- **Treble (–15dB~0~15dB)**—Höhen-Anhebung/Absenkung des Echo-Signals.
- **Head S Pan (L64~0~63R)**
- **Head M Pan (L64~0~63R)**
- **Head L Pan (L64~0~63R)**—Unabhängige Stereo-Position der Echos von den drei Köpfen.
- **Tape Distortion (0~5)**—Stärke der durch das Echo-Band bedingten Verzerrung.Hier wurde der Einfluss der Band-Qualität auf den Sound genauestens analysiert. Höhere Werte simulieren schlechtere Bänder.
- **Wow/Flutter Rate (0~127)**—Geschwindigkeit des Band-Schlupfes (Band-bedingte Tonhöhen-Unregelmässigkeit)
- **Wow/Flutter Depth (0~127)**—Stärke des Band-Schlupfes.
- **Echo Level (0~127)**—Lautstärke des Echo-Sounds.
- **Direct Level (0~127)**—Lautstärke des direkten Signals.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

76. LoFi Noise

Dieser Effekt verschlechtert gewollt die Soundqualität und kann sowohl Rauschen, als auch Laufgeräusche von Schallplatten hinzufügen.

- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Je höher der Wert, desto geringer die Soundqualität.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Arbeitsfrequenz (Cutoff) des Filters.
- **W/P Noise Type (White, Pink)**—Schaltet zwischen weissem und rosa (PINK) Rauschen um.
- **W/P Noise LPF (200~8000, Bypass)**—Arbeitsfrequenz, oberhalb der Frequenzen des Rauschens gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **W/P Noise Level (0~127)**—Lautstärke des Rauschens.
- **Disc Noise Type (LP, EP, SP, RND)**—Typ des Plattenknisterns. Simuliert Geräusche von LPs, Singles (EP), Shellack-Platten (SP) oder ist zufällig (RND).
- **Disc Noise LPF (200~8000Hz, Bypass)**—Arbeitsfrequenz, oberhalb der Frequenzen des Knisterns gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Disc Noise Level (0~127)**—Lautstärke des Plattenknisterns.
- **Hum Noise Type (50Hz, 60Hz)**—Frequenz des Netzbrummens.
- **Hum Noise LPF (200~8000Hz, Bypass)**—Arbeitsfrequenz, oberhalb der Frequenzen des Netzbrummens gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Hum Noise Level (0~127)**—Lautstärke des Netzbrummens.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

77. LoFi Comp

Dieser Effekt verringert absichtlich die Soundqualität.

- **Pre Filter Type (1, 2, 3, 4, 5, 6)**—Bestimmt, wie der Sound vor der Soundminderung gefiltert wird.
- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Je höher der Wert, desto geringer die Soundqualität.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Arbeitsfrequenz (Cutoff) des nachgeschalteten Filters.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

78. LoFi Radio

Dieser Effekt lässt neben der Qualitätsminderung den Sound so klingen, als käme er aus dem Radio.

- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Je höher der Wert, desto geringer die Soundqualität.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Arbeitsfrequenz (Cutoff) des nachgeschalteten Filters.
- **Radio Detune (0~127)**—Bildet den Sound beim Suchen eines Senders nach. Je höher der Wert, desto unschärfer der Empfang.
- **Radio Noise Level (0~127)**—Lautstärke des Radio-Sounds.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

79. Telephone

Lässt den Sound klingen, als käme er durch ein Telefon.

- **Voice Quality (0~15)**—Audio-Qualität der Telefon-Übertragung.
- **Treble (–15dB~0~15dB)**—Bandbreite der Telefon-Übertragung.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

80. Phonograph

Dieser Effekt lässt den Sound klingen, als würde er von Schallplatte abgespielt.

- **Signal Distortion (0~127)**—Bestimmt den Grad der Verzerrung.
- **Frequency Range (0~127)**—Bestimmt den Frequenzgang des Plattenspielers. Niedrige Werte schränken den Frequenzgang ein und machen den Sound älter.
- **Disc Type (LP, EP, SP)**—Bestimmt die Abspiel-Geschwindigkeit und damit den Knackser der Platte.
- **Scratch Noise Level (0~127)**—Gibt an, wie zerkratzt die Platte ist.
- **Dust Noise Level (0~127)**—Gibt an, wieviel Staub unter der Nadel ist.
- **Hiss Noise Level (0~127)**—Bestimmt den Anteil des Knisterns, das durch häufiges Abspielen hervorgerufen wird.
- **Total Noise Level (0~127)**—Gesamt-Lautstärke der Geräusche.
- **Wow (0~127)**—Stärke der zyklischen Schwankungen in der Drehbewegung.
- **Flutter (0~127)**—Bestimmt, wie stark der Tonarm flattert.
- **Random (0~127)**—Stärke der zufälligen Schwankungen beim Abspielen.
- **Total Wow/Flutter (0~127)**—Gesamt-Einfluss der Gleichlauf-Schwankungen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

81. Step Pitch

Bei diesem Pitch Shifter wird die Tonhöhe durch einen 16 stufigen Schrittsequenzer gesteuert.

- **Step 1~16 (–24~0~12 Halbtöne)**—Verschiebung in Halbtönen für jeden Schritt.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Geschwindigkeit, mit der die 16 Schritte durchlaufen werden.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der "Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Attack (0~127)**—Geschwindigkeit, mit der sich die Tonhöhe zwischen den Schritten ändert.
- **Gate Time (0~127)**—Dauer des verschobenen Signals bei jedem Schritt.
- **Fine (–100~100)**—Feinstimmung der Tonhöhe aller 16 Schritte (in 2 Cent-Schritten).
- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay Time [msec] (0~1300ms)**—Einsatzverzögerung des tonhöhenverschobenen Signals.
- **Delay Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Effektausgangs, der in den Eingang zurück-geführt wird. Negative (-) Werte kehren die Phase um.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

82. Sympa Reso

Wenn Sie bei einem akustischen Piano das Damper-Pedal drücken, beginnen manche Saiten in Abhängigkeit der von Ihnen gespielten Noten mitzuschwingen. Dieses Resonanzverhalten wird durch diesen Effekt nachgebildet.

- **Depth (0~127)**—Stärke des Effektes.
- **Damper (0~127)**—Wie weit das Pedal gedrückt wird, bestimmt den Sound der Resonanzen.
- **Pre LPF (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, ab der die hohen Frequenzen des Eingangssignals abgeschnitten werden.
- **Pre HPF (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, ab der die tiefen Frequenzen des Eingangssignals abgeschnitten werden.
- **Peaking Freq (200~8000Hz, Bypass)** —Frequenz des Eingangssignals, die angehoben bzw. gefiltert wird.
- **Peaking Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke der Anhebung bzw. Senkung der Frequenz des Eingangssignals, die angehoben bzw. gefiltert wird.
- **Peaking Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Güte der Frequenz.Je höher der Wert, desto enger ist der Frequenzbereich.
- **HF Damp (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, ab der die hohen Frequenzen des Effektes abgeschnitten werden.
- **LF Damp (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, ab der die tiefen Frequenzen des Effektes abgeschnitten werden.
- **Lid (6, 5, 4, 3, 2, 1)**—Simuliert die Klangänderung durch Öffnen bzw. Schließen des Deckels eines Flügels.
- **EQ Low Frequency (200Hz, 400Hz)**—Tiefenfrequenz des Equalizers.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke der Anhebung bzw. Senkung der Tiefenfrequenz des Equalizers.

- **EQ Mid Frequency (200~8000Hz)** —Mittenfrequenz des Equalizers.
- **EQ Mid Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke der Anhebung bzw. Senkung der Mittenfrequenz des Equalizers.
- **EQ Mid Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Güte der Frequenz.Je höher der Wert, desto enger ist der Frequenzbereich.
- **EQ High Frequency (2000Hz, 4000Hz, 8000Hz)**—Höhenfrequenz des Equalizers.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke der Anhebung bzw. Senkung der Höhenfrequenz des Equalizers.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

83. Vib-Od-Rotary

Dieser Effekt kombiniert einen Overdrive und Rotary mit einem Vibrato/Chorus. Der Vibrato-Effekt erzeugt eine zyklische Modulation der Tonhöhe des Orgelsounds (dieses ist nicht der gleiche Effekt wie bei Rotary).
Der Chorus-Effekt mischt den normalen Orgelsound mit dem Sound, der den Vibrato-Effekt besitzt.

- **Vibrato Chorus Switch (Off, On)**—Schaltet den Vibrato Chorus-Effekt ein bzw. aus.
- **Vibrato Chorus Type (V-1, V-2, V-3, C-1, C-2, C-3)**—
  V-1, V-2, V-3: Vibrato. Je höher der Wert, desto stärker ist der Effekt.
  C-1, C-2, C-3: Chorus. Je höher der Wert, desto stärker ist der Effekt.
- **Vibrato Chorus Vintage (‘50, ‘60, ‘70)**—Tonewheel-Sounds der 1950er, 60er und 70er-Jahre.
- **Vibrato Chorus Level (0~127)**—Lautstärke des Vibrato Chorus-Effektes.
- **Overdrive Switch (Off, On)**—Schaltet den Overdrive ein bzw. aus
- **Overdrive Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung
- **Overdrive Level (0~127)**—Pegel des Overdrive-Effektes.
- **Rotary Switch (Off, On)**—Schaltet den Rotary-Effekt ein bzw. aus.
- **Rotary Speed (Slow, Fast)**—Dreh-Geschwindigkeit des Lautsprechers.
- **Rotary Woofer Slow Speed (0.05~10.00Hz)**—Langsame Dreh-Geschwin-digkeit des Bass-Lautsprechers.
- **Rotary Woofer Fast Speed (0.05~10.00Hz)**—Schnelle Dreh-Geschwin-digkeit des Bass-Lautsprechers.
- **Rotary Woofer Acceleration (0~15)**—Zeit, die für den Bass-Lautsprecher zum Erreichen der neuen Geschwindigkeit benötigt wird, wenn von FAST auf SLOW (oder umgekehrt) geschaltet wird.
- **Rotary Woofer Level (0~127)**—Lautstärke des Bass-Lautsprechers.
- **Rotary Tweeter Slow Speed (0.05~10.00Hz)**—Langsame Rotations-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers.
- **Rotary Tweeter Fast Speed (0.05~10.00Hz)**—Schnelle Rotations-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers.
- **Rotary Tweeter Acceleration (0~15)**—Zeit, die für den Höhen-Lautsprecher zum Erreichen der neuen Geschwindigkeit benötigt wird, wenn von FAST auf SLOW (oder umgekehrt) geschaltet wird.
- **Rotary Tweeter Level (0~127)**—Lautstärke des Höhen-Lautsprechers.
- **Rotary Separation (0~127)**—Stereo-Breite des Effektes.
- **Rotary Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

84. Center Canc

Dieser Effekt reduziert die Lautstärke des Signals in der Mitte des Stereofeldes und blendet dieses im Idealfall sogar aus. Damit können Sie z.B. den Gesang eines Songs ausblenden und dann zum verbleibenden Playback selber singen.

- **L-R Balance (–50~0~50)**—Abweichung der Position ausgehend von der Mitte des Stereofeldes.
- **Range Low (16~15000Hz)**—Bestimmt die Bass-Frequenz, die ausgeblendet werden soll.
- **Range High (16~15000Hz)**—Bestimmt die Höhen-Frequenz, die ausgeblendet werden soll.

Index

Liste der ROLAND-Vertretungen

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: (022)-417-1828

REUNION
MARCEL FO-YAM Sarl
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA
T.O.M.S. Sound & Music (Pty)Ltd.
2 ASTRON ROAD DENVER
JOHANNESBURG ZA 2195,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 417 3400

Paul Bothner(PTY)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Cape Town, SOUTH AFRICA
TEL: (021) 799 4900



CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd. (BEIJING OFFICE)
3F, Soluxe Fortune Building
63 West Dawang Road, Chaoyang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 5960-2565

HONG KONG
Tom Lee Music
11/F Silvercord Tower 1
30 Canton Rd
Tsimshatsui, Kowloon,
HONG KONG
TEL: 852-2737-7688

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 852-2333-1863

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
411, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT. Citra Intirama
Ruko Garden Shopping Arcade
Unit 8 CR, Podomoro City
Jl.Letjend. S.Parman Kav.28
Jakarta Barat 11470, INDONESIA
TEL: (021) 5698-5519/5520

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA/ SINGAPORE
Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling
Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
9F-5, No. 112 Chung Shan
North Road Sec. 2 Taipei 104,
TAIWAN R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
100-108 Soi Verng Nakornkasem,
New Road,Sumpantawong,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 224-8821

VIET NAM
VIET THUONG CORPORATION
386 CACH MANG THANG TAM ST.
DIST.3, HO CHI MINH CITY,
VIET NAM
TEL: (08) 9316540

OCEANIA

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND
Roland Corporation Australia Pty.,Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099,
AUSTRALIA

For Australia
TEL: (02) 9982 8266
For New Zealand
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires, ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS
A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wildey, St.Michael, BARBADOS
TEL: (246) 430-1100

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 211
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA
Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, COLOMBIA
TEL: (574) 3812529

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO
Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL: (305) 5926866

DOMINICAN REPUBLIC
Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
DOMINICAN REPUBLIC
TEL: (809) 683 0305

ECUADOR
Mas Musika
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - ECUADOR
TEL: (593-4) 2302364

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final Alameda
Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA
Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala,
GUATEMALA
TEL: (502) 599-2888

HONDURAS
Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, HONDURAS
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE
Musique & Son
Z.I.Les Mangle
97232 Le Lamantin,
MARTINIQUE F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
MARTINIQUE F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.,
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA
Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal
de la Farmacia 5ta.Avenida
1 Cuadra al Lago.#503
Managua, NICARAGUA
TEL: (505) 277-2557

PANAMA
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion, PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU
Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - PERU
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD
AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria TRINIDAD W.I.
TEL: (868) 638 6385

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa
1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Instrumentos Musicales Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, VENEZUELA
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CROATIA
ART-CENTAR
Degenova 3.
HR - 10000 Zagreb, CROATIA
TEL: (1) 466 8493

CZECH REP.
CZECH REPUBLIC DISTRIBUTOR s.r.o
Voctárova 247/16
180 00 Praha 8, CZECH REP.
TEL: (2) 830 20270

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Skagerrakvej 7 Postbox 880
DK-2100 Copenhagen,
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Vanha Nurmijarventie 62
01670 Vantaa, FINLAND
TEL: (0) 9 68 24 020

GERMANY/AUSTRIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE/CYPRUS
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe Ltd.
2045 Torokbalint, FSD Park,
building 3., HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
E2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12,
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo,
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND
ROLAND POLSKA SP. Z O.O.
ul. Kty Grodziskie 16B
03-289 Warszawa, POLAND
TEL: (022) 678 9512

PORTUGAL
Roland Iberia, S.L.
Branch Office Porto
Edifício Tower Plaza
Rotunda Eng. Edgar Cardoso
23, 9ºG
4400-676 Vila Nova de Gaia,
PORTUGAL
TEL: (+351) 22 608 00 60

ROMANIA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni, ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA
Roland Music LLC
Dorozhnaya ul.3,korp.6
117 545 Moscow, RUSSIA
TEL: (495) 981-4967

SERBIA
Music AP Ltd.
Sutjeska br. 5 XS - 24413 Palic,
SERBIA
TEL: (024) 539 395

SLOVAKIA
DAN Acoustic s.r.o.
Povazská 18.
SK - 940 01 Nové Zámky,
SLOVAKIA
TEL: (035) 6424 330

SPAIN
Roland Iberia, S.L.
Paseo García Faria, 33-35
08005 Barcelona, SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Mårbackagatan 31, 4 tr.
SE-123 43 Farsta, SWEDEN
TEL: (0) 8 683 04 30

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen, SWITZERLAND
TEL: (061) 975-9987

UKRAINE
EURHYTHMICS Ltd.
P.O.Box: 37-a.
Nedecey Str. 30
UA - 89600 Mukachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, SWANSEA SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
No.1231&1249 Rumaytha
Building Road 3931,
Manama 339, BAHRAIN
TEL: 17 813 942

IRAN
MOCO INC.
NO.16 End of Nike St. Shariaty
Ave, Roberouye Cerah Mirdamad
Teheran, IRAN
TEL: (021)-2288-2998

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'alia Hashnia St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
MUSIC HOUSE CO. LTD.
FREDDY FOR MUSIC
P. O. Box 922846
Amman 11192, JORDAN
TEL: (06) 5692696

KUWAIT
EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Al-Yousifi Service Center
P.O.Box 126 (Safat) 13002,
KUWAIT
TEL: 00 965 802929

LEBANON
Chahine S.A.L.
George Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMAN
TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malatan House No.1
Al Noor Street, Ruwi
SULTANATE OF OMAN
TEL: 2478 3443

QATAR
AL-EMADI TRADING & CONTRACTING CO.
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Behind Pizza Inn
Prince Turkey Street
aDawliah Building,
PO BOX 2154,
Alkhobar 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 8643601

SYRIA
Technical Light & Sound Center
PO Box 13520 Bldg No.49
Khaled Abn Alwalid St.
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY
ZUHAL DIS TICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.33
Beyoglu, Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 249 85 10

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Ground Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond B.
C., V6V 2M4, CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Ltd. (Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6,
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

Stand: Februar 2011

For EU Countries



UK This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.

DE Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.

FR Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.

IT Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.

ES Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.

PT Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.

NL Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.

DK Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.

NO Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

SE Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.

FI Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.

HU Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.

PL Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.

CZ Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.

SK Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhadzovať spolu s domovým odpadom.

EE See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.

LT Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinėmis atliekomis.

LV Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.

SI Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinjskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinjskimi odpadki.

GR Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

For China

有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。

本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

环保使用期限



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。

环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。

不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(VI))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳（壳体）	×	○	○	○	○	○
电子部件（印刷电路板等）	×	○	×	○	○	○
附件（电源线、交流适配器等）	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。

×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。

因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。

